





ÉCHOS MINEURS DU CHAOS

1d100	Phénomène
01-10	**Sorcellerie.** Le lait et le vin tournent à l'aigre et la nourriture se gâte dans un rayon de 10 mètres
11-20	**Rupture.** Votre nez se met à saigner et ne s'arrête pas avant que vous réussissiez un test d'E (un test par round).
21-30	**Souffle du Chaos.** Un vent froid souffle dans le secteur.
31-40	**Horripilation.** Vos cheveux et poils se dressent pendant 1d10 rounds.
41-50	**Lueur occulte.** Vous luisez d'une lueur inquiétante pendant 1d10 rounds.
51-60	**Aura surnaturelle.** Tous les animaux dans un rayon de 10 mètres de vous sont apeurés et fuient les lieux, à moins que vous réussissiez un test de Dressage.
61-70	**Hantise.** Des voix spectrales murmurent dans l'air pendant toute la durée du sort.
71-80	**Choc aethyrique.** L'énergie magique qui vous parcourt vous fait perdre 1 point de Blessures, quels que soient votre bonus d'E et votre armure.
81-90	**Blocage mental.** Vous canalisez trop d'énergie magique. Votre valeur de Magie est réduite de 1 pendant 1d10 minutes.
91-95	**Fantaisie.** Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène du même ordre.
96-00	**Malchance !** Retirez sur la **Table 7-3 : échos majeurs du Chaos**.

ÉCHOS MAJEURS DU CHAOS

1d100	Phénomène
01-10	**Yeux de sorcière.** Vos pupilles prennent une teinte rouge vif. Elles ne retrouvent leur couleur normale qu'à l'aube suivante.
11-20	**Muet.** Vous perdez la voix pendant 1d10 rounds.
21-30	**Surcharge.** Vous êtes submergé d'énergie magique, ce qui vous assomme pour 1 round.
31-40	**Familier.** Un diablotin surgit de l'Aethyr et vous attaque au prochain round.
41-50	**Aperçu du Chaos.** Une vision fugitive des Royaumes du Chaos vous fait gagner 1 PF. Après cet événement, vous pourrez à tout moment dépenser 200 xp et acquérir le talent Sombre savoir (Chaos).
51-60	**Attaque aethyrique.** L'énergie magique vous foudroie, ce qui vous fait perdre 1d10 points de Blessures, quels que soient votre bonus d'E et votre armure.
61-70	**Affaiblissement.** L'énergie du Chaos dévaste votre corps et vous rend anémique. Votre valeur d'E est réduite de 10% pendant 1d10 minutes.
71-80	**Apathie.** Vous canalisez trop d'énergie magique. Votre valeur de Magie est réduite de 1 pendant 24 heures.
81-90	**Possession démoniaque.** Vous êtes possédé par une entité démoniaque pendant 1 minute. Le MJ prend le contrôle de toutes vos actions pendant tout ce temps, après quoi vous maîtrisez à nouveau votre corps, mais sans le moindre souvenir de ce que vous venez de faire.
91-95	**Vicieux délice.** Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène d'une nocivité comparable.
96-00	**Coup du sort.** Retirez sur la **Table 7-4 : échos destructeurs du Chaos**.

GAGNER DES POINTS DE FOLIE

- Un personnage gagne 1 PF à chaque fois qu'il subit un coup critique
- Un personnage gagne 1 PF à chaque fois qu'il échoue à un test de Terreur
- Un personnage gagne 1 PF à chaque fois qu'il rate un test de FM lorsqu'il est confronté à des événements horribles.

ÉCHOS DESTRUCTEURS DU CHAOS

1d100	Phénomène
01-10	**Effets sauvages.** Vous perdez le contrôle de votre magie. Toutes les personnes dans un rayon de 30 mètres, y compris vous, perdent 1 point de Blessures, quels que soient leur bonus d'E et leur armure.
11-20	**Œil foudroyant.** L'énergie du Chaos dévaste votre corps et vous rend anémique. Votre valeur d'E est réduite de 20% pendant 1d10 heures.
21-30	**Flagellation de Tzeentch.** Vous êtes submergé d'énergie magique qui vous assomme pour 1d10 minutes.
31-40	**Assaut aethyrique.** Les vents de magie vous lacèrent. Vous subissez un coup critique localisé aléatoirement. Jetez 1d10 pour en déterminer la valeur critique.
41-50	**Vision hérétique.** Un prince démon vous montre une vision du Chaos. Vous gagnez 1d10 PF. Après cet événement, vous pourrez à tout moment dépenser 100 xp et gagner le talent Sombre savoir (Chaos).
51-60	**Anéantissement.** Votre capacité à utiliser la magie est totalement ruinée. Votre valeur de Magie est réduite à 0. Elle augmente ensuite de 1 point toutes les 24 heures, jusqu'à revenir à son maximum.
61-70	**Compagnie indésirable.** Vous êtes attaqué par un nombre de démons mineurs égal à votre valeur de Magie. Ils surgissent depuis l'Aethyr à 12 m de vous.
71-80	**Contrat démoniaque.** Vous subissez 1d10 pts de Blessures (quel que soit votre BE ou votre armure), alors qu'une rune du Chaos brûlante de 5 cm s'inscrit sur une partie aléatoire de votre corps. Si vous veniez à récolter 13 runes de la sorte, elles inscriraient un contrat offrant votre âme à l'un des Dieux Sombres (au choix du MJ). Se débarrasser de la chair marquée ne changera rien au contrat.
81-90	**Appelé par le vide.** Vous êtes aspiré dans les Royaumes du Chaos et perdu à jamais. À moins que vous n'ayez 1 PD à dépenser, le moment est venu de tirer un nouveau personnage.
91-00	**Inspiration sinistre.** Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène tout aussi catastrophique.

LA COLÈRE DES DIEUX

Jet	Phénomène
01-15	**Vision surréelle.** Votre dieu choisit ce moment opportun pour vous faire partager une vision aussi symbolique que troublante. Vous êtes assommé pour un round.
16-30	**Prouvez votre dévotion.** Quelques prières de plus sont nécessaires pour achever l'incantation du sort, ce qui a pour effet d'ajouter une demi-action au temps d'incantation du sort. Ce petit surplus est décompté, même si le sort a échoué.
31-45	**Vous abusez de ma patience.** Vous ne pouvez lancer d'autre sort pendant 1d10 rounds. Le sort actuel fonctionne néanmoins si vous avez réussi le jet d'incantation.
46-60	**Vos motivations sont indignes.** Votre sort échoue, quel que soit le résultat de votre jet d'incantation.
61-75	**Réprimande cinglante.** Non seulement votre sort échoue, mais vous subissez également un malus de 10% en FM pendant 1 minute.
76-90	**Cette faveur vaut bien un sacrifice.** Vous perdez 1d10 points de Blessures, quels que soient votre BE et votre armure.
91-99	**Vous avez péché.** Vous avez provoqué l'ire de votre dieu, et devez vous agenouiller et vous repentir pendant 1d10 rounds, ce qui vous place sans défense.
00	**Interférence démoniaque.** Votre prière est entendue, mais pas par votre dieu. Retirez sur la **Table 7-3 : échos majeurs du Chaos**.

ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Prix	Enc	Groupe	Dégâts	Attributs	Disponibilité
Arme à deux mains*	20 co	200	lourdes	BF	Lente, percutante	Assez courant
Arme à une main (épée, etc.)	10 co	50	ordinaires	BF	-	Courant
Arme improvisée	-	35	ordinaires	BF-4	-	-
Bâton*	3 pa	50	ordinaires	BF-2	Assommante, défensive	Très courant
Bouclier	10 co	50	ordinaires	BF-2	Défensive, spéciale	Courant
Brise-lame	5 co	40	de parade	BF-3	Équilibrée, spéciale	Inhabituel
Dague	1 co	10	ordinaires	BF-3	-	Courant
Demi-lance	20 co	75	de cavalerie	BF	Épuisante, percutante, rapide	Inhabituel
Fléau d'armes*	15 co	95	fléaux	BF+1	Épuisante, percutante	Inhabituel
Fleuret	18 co	40	d'escrime	BF-2	Précise, rapide	Rare
Gantelet/coup-de-poing	1 co	1	ordinaires	BF-3	Assommante	Courant
Hallebarde*	15 co	175	lourdes	BF	Spéciale	Courant
Lance de cavalerie	15 co	100	de cavalerie	BF+1	Épuisante, percutante, rapide	Rare
Lance	10 co	50	ordinaires	BF	Rapide	Courant
Main gauche	4 co	15	de parade	BF-3	Défensive, équilibrée	Inhabituel
Mains nues	-	-	ordinaires	BF-4	Spéciale	-
Morgenstern	15 co	60	fléaux	BF	Épuisante, percutante	Inhabituel
Rapière	18 co	40	d'escrime	BF-1	Rapide	Inhabituel
Rondache	2 co	10	de parade	BF-4	Assommante, défensive, équilibrée	Assez courant

ACTIONS DE BASE ET AVANCÉES

Actions de base	Actions avancées
Apprêter (½ AC)	Attaque à outrance (1 AC)
Attaque rapide (1 AC)	Attaque prudente (1 AC)
Attaque standard (½ AC)	Course (1 AC)
Charge (1 AC)	Feinte (½ AC)
Déplacement (½ AC)	Manœuvre (½ AC)
Désengagement (1 AC)	Posture de parade (½ AC)
Incantation (var.)	Posture défensive (1 AC)
Rechargement (var.)	Retardement (½ AC)
Se lever / monter en selle (½ AC)	Saut (1 AC)
Utiliser une compétence (var.)	
Visée (½ AC)	

RÈGLES D'ARMURE AVANCÉES

Type d'armure	Prix	Enc	Zone(s)	PA	Dispo.
Cuir					
Cuir complète	25 co	80	Toutes	1	Assez courant
Calotte de cuir	3 co	10	Tête	1	Courant
Gilet de cuir	6 co	40	Corps	1	Courant
Jambières de cuir	10 co	20	Jambes	1	Courant
Veste de cuir	12 co	50	Corps, Bras	1	Courant
Mailles					
Mailles complète	170 co	210	Toutes	3	Inhabituel
Cagoule de mailles	20 co	30	Tête	2	Assez courant
Chemise de mailles	95 co	80	Corps, Bras	2	Assez courant
Gilet de mailles	60 co	60	Corps	2	Assez courant
Jambières de mailles	20 co	40	Jambes	2	Inhabituel
Manteau à manches	130 co	100	Corps, Bras, Jambes	2	Assez courant
Manteau de mailles	75 co	80	Corps, Jambes	2	Assez courant
Plaques					
Plaques complète	400 co	395	Toutes	5	Rare
Brassards d'acier	60 co	30	Bras	2	Inhabituel
Casque	30 co	40	Tête	2	Inhabituel
Jambières d'acier	70 co	40	Jambes	2	Inhabituel
Plastron	70 co	75	Corps	2	Inhabituel

MODIFICATEURS DE COMBAT

Difficulté	Modif.	Exemple
Très facile	+30%	- L'adversaire n'est pas conscient de l'attaque
Facile	+20%	- Attaquer un adversaire à 3 contre 1. - Attaquer un adversaire assommé.
Assez facile	+10%	- Attaquer un adversaire à 2 contre 1. - Attaquer un adversaire à terre.
Moyenne	—	- Effectuer une attaque standard.
Assez difficile	-10%	- Attaquer en étant à terre. - Attaquer/esquiver dans la boue ou sous une pluie battante.
Difficile	-20%	- Attaquer en visant une zone particulière. - Esquiver en étant à terre.
Très difficile	-30%	- Attaquer/esquiver dans une épaisse couche de neige. - Parer le gourdin d'un géant.

ARMES DE TIR

Nom	Prix	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechar.	Attributs	Disponibilité
Arbalète à répétition*	100 co	150	arbalètes	2	16/32	Gratuit	Spéciale	Très rare
Arbalète de poing	35 co	25	arbalètes	2	8/16	1 AC	-	Rare
Arbalète*	25 co	120	ordinaires	4	30/60	1 AC	-	Assez courant
Arc court*	7 co	75	ordinaires	3	16/32	½ AC	-	Courant
Arc elfique*	70 co	75	arcs longs	3	36/72	½ AC	Perforante	Très rare
Arc long*	15 co	90	arcs longs	3	30/60	½ AC	Perforante	Assez courant
Arc*	10 co	80	ordinaires	3	24/48	½ AC	-	Courant
Arme improvisée	-	10	ordinaires	BF-4	6/-	½ AC	-	-
Arquebuse à répétition*	600 co	30	mécaniques	4	24/48	Gratuit	Expérimentale, spéciale	Très rare
Arquebuse*	300 co	30	à poudre	4	24/48	2 AC	Percutante, peu fiable	Très rare
Bolas	7 pa	20	paralysantes	1	8/16	½ AC	Immobilisante	Inhabituel
Dague/étoile de jet	3 co	10	de jet	BF-3	6/12	½ AC	-	Courant
Filet	3 co	60	paralysantes	Aucun	4/8	1 AC	Immobilisante	Très courant
Fouet	2 co	40	paralysantes	BF-4	6/-	½ AC	Immobilisante, rapide	Assez courant
Fronde	4 co	10	lance-pierres	3	16/32	½ AC	-	Courant
Fustibale*	6 co	50	lance-pierres	4	24/48	1 AC	-	Rare
Hache/marteau de jet	5 co	40	de jet	BF-2	8/-	½ AC	-	Assez courant
Javelot	25 pa	30	ordinaires	BF-1	8/16	½ AC	-	Assez courant
Lance	10 co	50	ordinaires	BF	8/-	½ AC	-	Courant
Lasso*	1 co	10	paralysantes	Aucun	8/-	½ AC	Immobilisante	Très courant
Long fusil d'Hochland	450 co	70	mécaniques	4	48/96	2 AC	Percutante, peu fiable	Très rare
Pistolet à répétition	400 co	25	mécaniques	4	8/16	Gratuit	Expérimentale, spéciale	Très rare
Pistolet	200 co	25	à poudre	4	8/16	2 AC	Percutante, peu fiable	Très rare
Tromblon	70 co	50	à poudre	3	32/-	3 AC	Mitraille	Très rare

MUNITIONS

Nom	Prix	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechar.	Attributs	Disponibilité
Balles (10)	1 pa	10	-	-	-	-	-	Rare
Carreaux (5)	2 pa	10	-	-	-	-	-	Assez courant
Flèches (5)	1 pa	10	-	-	-	-	-	Courant
Poudre (pour 1 tir)	3 pa	1	-	-	-	-	-	Très rare

* Ne peut être utilisé qu'à deux mains, interdisant donc l'utilisation conjointe d'un bouclier ou d'une rondache.



ATTRIBUTS DES ARMES

À mitraille
Pas de test de CT. Tracer une ligne de la portée maximum de l'arme et de 2m de large. Quiconque se trouvant dans cette zone doit réussir un test d'Ag pour éviter les dégâts.

Assommante
+10% en F pour utiliser le talent Coups assommants.

Défensive
+10% à la parade.

Épuisante
Si l'arme dispose de l'attribut percutant, il ne s'applique que pendant le premier round de combat au corps à corps.

Équilibrée
Pas le malus de -20% en CC pour l'utilisation d'une arme dans votre main non directrice.

Expérimentale
Sur un 96-98, l'arme s'enraye et ne peut plus tirer jusqu'à ce qu'un test de Métier (arquebusier) soit réussi. Sur un 99-00, l'arme explose, infligeant 8 points de Blessures à son porteur, et se détruisant du même coup.

Immobilisante
En cas de réussite, la cible est faite prisonnière à moins qu'elle ne réussisse un test d'Ag. Elle ne peut ensuite que tenter de se libérer. La victime peut tenter de rompre ses liens (test de F) ou de s'en dégager en se contorsionnant (test d'Ag) : il s'agit dans les deux cas d'actions complètes. Les attaques prenant la victime immobilisée pour cible bénéficient d'un bonus de +20% en CC ou en CT.

Lente
+10% à la CC pour parer ou d'esquiver une telle arme.

Percutante
Lancez deux d10 pour les dégâts et conservez le meilleur résultat.

Perforante
Ignore 1 point d'Armure. Si une cible n'a pas d'armure, cet attribut est sans effet. Cumulable avec le talent Tir de précision.

Peu fiable
Sur un 96-99, l'arme s'enraye et ne peut plus tirer jusqu'à ce qu'un test de Métier (arquebusier) soit réussi. Sur un 00, l'arme explose, infligeant ses dégâts normaux à son porteur, et se détruisant du même coup.

Précise
La valeur critique de tout coup critique augmente de 1. Cumulable avec le talent Coups précis.

Rapide
-10% pour parer ou d'esquiver une telle arme.

Spéciale
Voir description de l'arme.

JET DE LOCALISATION

1d100	Localisation
01-15	Tête
16-35	Bras droit
36-55	Bras gauche
56-80	Corps
81-90	Jambe droite
91-00	Jambe gauche

COUPS CRITIQUES

1d100	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
01-10	5	7	9	10	10	10	10	10	10	10
11-20	5	6	8	9	10	10	10	10	10	10
21-30	4	6	8	9	9	10	10	10	10	10
31-40	4	5	7	8	9	9	10	10	10	10
41-50	3	5	7	8	8	9	9	10	10	10
51-60	3	4	6	7	8	8	9	9	10	10
61-70	2	4	6	7	7	8	8	9	9	10
71-80	2	3	5	6	7	7	8	8	9	9
81-90	1	3	5	6	6	7	7	8	8	9
91-00	1	2	4	5	6	6	7	7	8	8

EFFETS CRITIQUES - TÊTE

Résultat	Effet
1	Désorienté par le coup. Le personnage ne peut effectuer qu'une demi-action à son prochain tour.
2	Les oreilles sont touchées, bourdonnant et faisant perdre le sens de l'équilibre au personnage. Il ne peut pas effectuer d'action pendant un round.
3	Le coup inflige une horrible blessure au cuir chevelu. Le sang coule dans les yeux du personnage, lui infligeant un malus de -10% en CC jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
4	Armure endommagée. Le nombre de points d'Armure affectés à cette zone est réduit de 1 jusqu'à ce que l'armure soit réparée à l'aide d'un test de Métier (fabricant d'armures) réussi. Si le personnage n'a aucune armure, ou si le système de base des armures est employé, utilisez le même résultat que si vous aviez obtenu 2.
5	Jeté à terre et hébété. Tous les tests et les jets d'attaque du personnage sont affectés d'un malus de -30% pendant un round, et il doit consacrer une demi-action à se remettre sur ses pieds.
6	Assommé pour 1d10 rounds.
7	Inconscient pendant 1d10 minutes. Utilisez les règles de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage.
8	Le visage du personnage est réduit en bouillie et il est jeté à terre. Le personnage est désormais considéré comme sans défense. L'hémorragie est telle qu'il a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S'il survit au combat, le personnage doit réussir un test d'Endurance pour éviter de perdre à jamais l'usage de l'un de ses yeux.
9	Le crâne est transpercé par la puissance du coup. La mort est instantanée.
10	Le personnage est tué de la manière spectaculaire et sanglante que le joueur ou le MJ prendra la peine de décrire.

EFFETS CRITIQUES - CORPS

Résultat	Effet
1	Le personnage a le souffle coupé par le coup. Tous ses tests et jets d'attaque subissent un malus de -20% pendant un round.
2	Touché à l'entrejambe. La douleur est telle que le personnage ne peut plus effectuer d'action pendant un round.
3	La férocité de l'attaque a fracturé plusieurs côtes. Le personnage subit un malus de -10% à sa CC jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
4	Armure endommagée. Le nombre de points d'Armure affectés à cette zone est réduit de 1 jusqu'à ce que l'armure soit réparée à l'aide d'un test de Métier (fabricant d'armures) réussi. Si le personnage n'a aucune armure, ou si le système de base des armures est employé, utilisez le même résultat que si vous aviez obtenu 2.
5	Jeté à terre et à bout de souffle. Tous les tests et jets d'attaque du personnage subissent un malus de -30% pendant un round, et il doit consacrer une demi-action à se remettre sur ses pieds.
6	Assommé pour 1d10 rounds.
7	Le coup provoque une grave hémorragie interne, et le personnage est désormais sans défense. L'hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu du personnage. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage.
8	La colonne vertébrale est pulvérisée et le personnage est jeté à terre. Il ne peut plus rien faire tant qu'il ne reçoit pas de soins, et il est désormais sans défense. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S'il survit au combat, il doit réussir un test d'Endurance pour éviter d'être paralysé à vie sous le niveau de la taille.
9	Plusieurs organes internes éclatent sous la violence du coup, causant la mort en quelques secondes.
10	Le personnage est tué de la manière spectaculaire et sanglante que le joueur ou le MJ prendra la peine de décrire.

EFFETS CRITIQUES - BRAS

Résultat	Effet
1	Le personnage perd ce qu'il tient en main. Les boucliers maintenus par une lanière ne sont pas affectés.
2	Le bras est engourdi et inutilisable pendant 1 round.
3	La main est hors d'usage jusqu'à ce que des soins médicaux soient prodigués. Tout ce que le personnage tenait dans cette main est lâché (comme plus haut, à l'exception du bouclier).
4	Armure endommagée. Le nombre de points d'Armure affectés à cette zone est réduit de 1 jusqu'à ce que l'armure soit réparée à l'aide d'un test de Métier (fabricant d'armures) réussi. Si le personnage n'a aucune armure, ou si le système de base des armures est employé, utilisez le même résultat que si vous aviez obtenu 2.
5	Le bras est hors d'usage jusqu'à ce que des soins médicaux soient prodigués. Tout ce que le personnage tenait dans cette main est lâché (bouclier excepté).
6	Le bras est littéralement détruit par le choc. Le personnage lâche tout ce qu'il tenait en main (bouclier excepté). L'hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Faites un test au début du tour de la victime à chaque round. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage.
7	La main est réduite à un amas de chair sanguinolent. Tout ce que le personnage tenait dans cette main est lâché (bouclier excepté). L'hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S'il survit au combat, le personnage doit réussir un test d'Endurance pour éviter de perdre à jamais l'usage de sa main.
8	Le bras pend mollement, ensanglanté et inutile. Tout ce que le personnage tenait dans cette main est lâché (bouclier excepté). L'hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S'il survit au combat, le personnage doit réussir un test d'Endurance pour éviter de perdre son bras depuis le niveau du coude.
9	Une artère importante a été sectionnée ; en une fraction de seconde, le personnage s'évanouit, le sang giclant du moignon de son épaule. Le choc et l'hémorragie lui assurent une mort presque instantanée.
10	Le personnage est tué de la manière spectaculaire et sanglante que le joueur ou le MJ prendra la peine de décrire.

EFFETS CRITIQUES - JAMBE

Résultat	Effet
1	Faux pas. Le personnage ne peut effectuer qu'une demi-action à son prochain tour.
2	La jambe est engourdie par le coup. La valeur de Mouvement du personnage est réduite de 1 pendant un round, durant lequel il ne peut pas esquiver et subit un malus de -20% aux tests d'Agilité utilisant cette jambe.
3	La jambe est hors d'usage jusqu'à ce que des soins soient prodigués. La valeur de Mouvement du personnage est réduite à 1 et il ne peut plus esquiver. Les tests d'Agilité utilisant cette jambe sont affectés d'un malus de -20%.
4	Armure endommagée. Le nombre de points d'Armure affectés à cette zone est réduit de 1 jusqu'à ce que l'armure soit réparée à l'aide d'un test de Métier (fabricant d'armures) réussi. Si le personnage n'a aucune armure, ou si le système de base des armures est employé, utilisez le même résultat que si vous aviez obtenu 2.
5	Jeté à terre et hébété. Tous les tests et les jets d'attaque du personnage sont affectés d'un malus de -30% pendant un round, et il doit consacrer une demi-action à se remettre sur ses pieds.
6	La jambe est littéralement détruite et le personnage est considéré comme étant sans défense. L'hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage.
7	La jambe est réduite à une masse de chair sanguinolente et le personnage est désormais considéré comme étant sans défense. L'hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S'il survit au combat, le personnage doit réussir un test d'Endurance pour éviter de perdre à jamais l'usage de son pied.
8	La jambe n'est plus qu'une masse de viande inutile et le personnage est désormais considéré comme étant sans défense. L'hémorragie est telle que le personnage a 20% de risques de mourir à chaque round jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués. Effectuez un test au début de chaque tour de jeu de la victime. Utilisez le système de Mort subite pour tout autre coup critique infligé au personnage. S'il survit au combat, le personnage doit réussir un test d'Endurance pour éviter de perdre sa jambe sous le niveau du genou.
9	Une artère importante a été sectionnée. En une fraction de seconde, le personnage s'évanouit, du sang giclant du moignon de sa jambe. Le choc et l'hémorragie lui assurent une mort presque instantanée.
10	Le personnage est tué de la manière spectaculaire et sanglante que le joueur ou le MJ prendra la peine de décrire.

DIFFICULTÉ DES TESTS

Difficulté	Modificateur
Très facile	+30%
Facile	+20%
Assez facile	+10%
Moyenne	—
Assez difficile	-10%
Difficile	-20%
Très difficile	-30%

COMPÉTENCES DE BASE

Compétence	Carac.	Compétence	Carac.	Compétence	Carac.
Canotage	F	Dissimulation	Ag	Marchandage	Soc
Charisme	Soc	Équitation	Ag	Natation	F
Commandement	Soc	Escalade	F	Perception	Int
Commérage	Soc	Évaluation	Int	Résistance à l'alcool	E
Conduite d'attelages	F	Fouille	Int	Soins des animaux	Int
Déguisement	Soc	Intimidation	F	Survie	Int
Déplacement silencieux	Ag	Jeu	Int		

DÉGÂTS DUS AUX CHUTES

Hauteur de chute	Dégâts
3 mètres	3
6 mètres	5
9 mètres	7
12 mètres	9
15 mètres	11
18 mètres	13
21 mètres	15
24 mètres	17
25 mètres ou +	20

COMPÉTENCES AVANCÉES

Compétence	Carac.	Compétence	Carac.	Compétence	Carac.
Alphabet secret (variable)	Int	Esquive	Ag	Lire/écrire	Int
Baratin	Soc	Expression artistique (variable)	Soc	Métier (variable)	Var.
Braconnage	Ag	Filature	Ag	Navigation	Ag
Connaissances académiques (variable)	Int	Focalisation	FM	Orientation	Int
Connaissances générales (variable)	Int	Hypnotisme	FM	Pistage	Int
Crochetage	Ag	Langage mystique (variable)	Int	Préparation de poisons	Int
Dressage	Soc	Langage secret (variable)	Int	Sens de la magie	FM
Emprise sur les animaux	Soc	Langue (variable)	Int	Soins	Int
Escamotage	Ag	Lecture sur les lèvres	Int	Torture	Soc
				Ventriloquie	Soc

DÉPLACEMENTS LOCAUX EN MÈTRES PAR MINUTE

Valeur de Mouvement	Déplacement ralenti	Déplacement normal
1	12	24
2	24	48
3	36	72
4	48	96
5	60	120
6	72	144
7	84	168
8	96	192
9	108	216
10	120	240

PORTÉE D'ÉCLAIRAGE

Source	normale	maximale	détection	Durée
Allumette	2 (1)	6 (3)	6 (3)	1 round
Bougie	6 (3)	16 (8)	10 (5)	2 heures
Feu de camp	16 (8)	40 (20)	30 (15)	Variable
Lampe	6 (3)	16 (8)	10 (5)	4 heures
Lanterne	16 (8)	40 (20)	30 (15)	4 heures
Torche	10 (5)	30 (15)	20 (10)	1 heure
Vision nocturne	30 (15)	30 (15)	—	—



DÉPLACEMENT TERRESTRE EN KM/H

Valeur de Mouvement	Déplacement ralenti	Déplacement normal
1	0,75	1,5
2	1,5	3
3	2	4
4	2,75	5,5
5	3,5	7
6	4,25	8,5
7	4,75	9,5
8	5,5	11
9	6, 25	12,5
10	7	14

MOUVEMENTS DE COMBAT EN MÈTRES

Caractéristique de Mouvement	Mouvement/ Désengagement	Charge	Course
1	2	4	6
2	4	8	12
3	6	12	18
4	8	16	24
5	10	20	30
6	12	24	36
7	14	28	42
8	16	32	48
9	18	36	54
10	20	40	60



LE COMPAGNON INDISPENSABLE DU MJ

Outil essentiel du meneur de jeu de *Warhammer, le jeu de rôle*, ce kit inclut un écran en couleur, un fascicule d'aides de jeu et un scénario complet écrit par Alfred Nuñez Jr. Utile pour les vétérans comme pour les débutants, ce supplément réunit tout ce dont le MJ a besoin pour ne plus passer ses parties le nez fourré dans le livre de règles.

Le *Kit du Meneur de Jeu* inclut :

- L'écran du MJ en couleur et en quatre volets, illustré par Geoff Taylor et qui abrite plus de vingt tables incontournables.
- Une fiche de combat qui vous permet de prendre des notes sur l'ordre d'initiative, les événements spéciaux et les PNJ.
- Des fiches de PNJ, essentielles pour créer vos aventures.
- L'échoppe, qui abrite l'ensemble des biens et des services disponibles dans le Vieux Monde.
- Une fiche de référence qui reprend les Sombres savoirs et leurs terribles effets secondaires.
- Un guide décrivant des édifices courants du Vieux Monde qui inclut des plans et un exemple de village.
- Les *Jolies Choses*, un scénario d'introduction au cours duquel les événements tournent au vinaigre…
- 4 personnages prétirés qui permettront à vos joueurs de plonger au plus tôt au cœur de l'action !

Découvrez les sites Warhammer en français : www.warhammerjdr.com ; en anglais : www.blackindustries.com





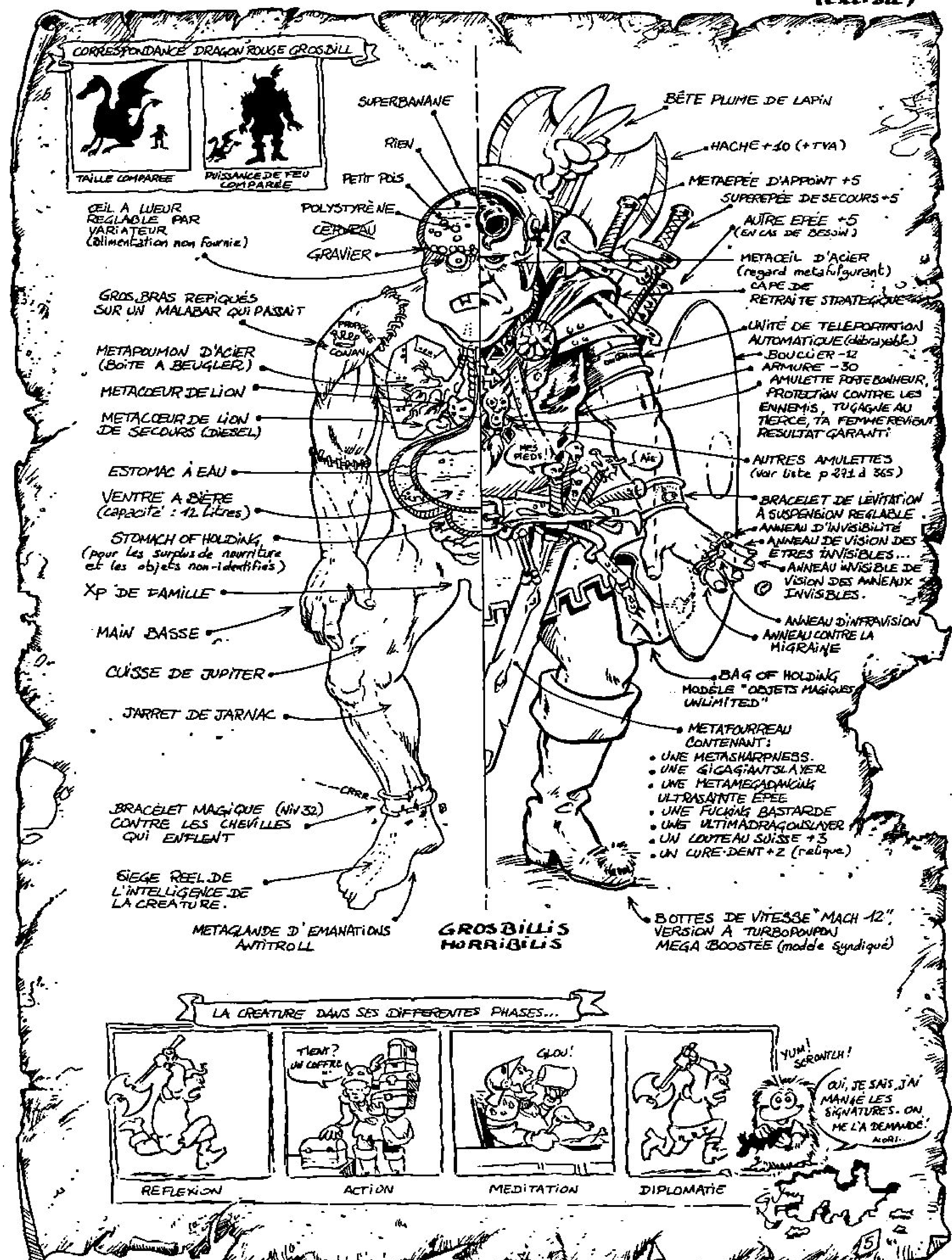
BL PUBLISHING


GAMES WORKSHOP



Les avatars inévitables du **Gros Bill**

Encyclopédie des catastrophes naturelles (extrait)





– INTRODUCTION –

Bienvenue dans le *Kit au Meneur de Jeu*. Si vous n'êtes pas le MJ, reposez ce fascicule sur-le-champ et fichez le camp ! Ce livret ne s'adresse pas à vous.

En tant que meneur de jeu, vous allez trouver ce supplément très pratique. Bien évidemment, il propose le célèbre écran du MJ dont le but est double. Premièrement, celui-ci met une barrière entre les joueurs et vous, histoire que vous puissiez étaler tout ce dont vous avez besoin sans craindre qu'un petit malin jette un œil à l'aventure ou à vos jets de dés. Deuxièmement, il abrite toutes les tables utiles du livre de règles de *Warhammer*. Par exemple, si vous obtenez un coup critique, vous n'aurez plus à vous embêter à chercher la page adéquate du livre de règles puisque vous aurez tout ce qu'il vous faut sous les yeux.

Le second élément du *Kit du Meneur de Jeu* est le livret que vous avez entre les mains. La première moitié de celui-ci renferme une aventure, *Les Jolies Choses*, écrite par Alfred Nuñez Jr. Il s'agit de toute évidence d'un scénario d'introduction que vous pouvez jouer avant ou à la place de *En passant par la Drakwald* (l'aventure qui figure à la fin du livre de règles). *Les Jolies Choses* ne se déroule à aucune époque précise, si bien que vous n'aurez aucun mal à l'intégrer à votre campagne. Cette aventure propose également quatre personnages prétirés. N'hésitez à en faire des photocopies à l'intention de vos joueurs si vous souhaitez lancer une partie tout de suite.

Le livret abrite également *Bâtiments du Vieux Monde* (page 18), qui propose un aperçu d'édifices impériaux courants et un exemple de village du Reikland. Chaque bâtiment est accompagné d'un plan, fort utile si vous n'avez pas le temps d'en tracer un.

Le reste du livret inclut diverses tables et aides de jeu. Vous y trouverez un résumé des Sombres savoirs de magie (page 26), les autres étant repris dans le *Kit de l'Aventurier*. Une feuille de PNJ figure à la page 32. Elle se révélera bien pratique lorsque vous constituerez vos aventures. En outre, une fiche de combat apparaît à la page 31. N'hésitez pas à en faire des photocopies qui vous aideront à gérer vos combats. Cette fiche vous permettra de garder une trace de l'initiative de chaque protagoniste et de noter l'état de vos PNJ. La partie « Notes » permet de prendre acte des effets critiques, des effets magiques, des munitions utilisées et de tout ce qui se déroule lors du combat. Enfin, ce fascicule abrite *L'échoppe* (page 27), qui reprend les diverses tables du **Chapitre 5** du livre de règles.

– Version Originale –

Conception & Rédaction : *Alfred Nuñez Jr et Chris Pramas*

Conception et direction artistique : *Hal Mangold*
Illustration de couverture : *Geoff Taylor*
Relecture : *Kara Hamilton*
Cartographie : *Dave Andrews et Shawn Brown*
Illustrations intérieures : *Dave Andrews, Dave Gallagher, Tony Parker et Scott Purdy*
Illustrations de l'écran : *David Griffith, Karl Kopinski, Torstein Nordstrand et Geoff Taylor*
Responsable du développement : *Kate Flack*
Responsable du projet : *Ewan Lamont*
Directeur de Black Industries : *Simon Butler*

– Version Française –

Responsable de gamme Warhammer : *Mathieu Saintout*
Directeur de collection jeux : *Patrick Renault*
Conception graphique française : *Igor Polouchine*
Maquette française : *Mathieu Saintout*
Traduction : *Nathalie Huet et Doudou Lacrouts pour KANEDA*
Corrections : *Mathieu Saintout et Jérôme Vessiere pour KANEDA*

Une publication Darwin Project sous licence Black Industries
Première édition française, avril 2005.
Imprimé en France par Calligraphy S.A.S.





BL Publishing
Games Workshop, Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Darwin Project
75 rue Compans
75019 Paris, France
SARL au capital de 41500 €
RCS Paris 438 958 985

ISBN : 2-9521728-4-6

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.com

Site de Darwin Project : www.darwin-project.com

Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin : www.greenronin.com

– LES JOLIES CHOSES –

Les Jolies Choses est un scénario d'aventure conçu pour présenter aux joueurs l'univers hostile et périlleux de *Warhammer, le Jeu de Rôle*. Il est prévu pour des personnages joueurs en cours de première carrière, qu'il mettra en contact avec l'univers coloré de Warhammer tout en permettant au MJ de se familiariser avec les rouages du système de jeu de *WJDR*.

RÉSUMÉ POUR LE MJ

Les Jolies Choses se déroule sur la rive septentrionale du Stir, près de la frontière qui sépare le Stirland du Talabecland, mais vous pouvez replacer l'aventure dans n'importe quel site de l'Empire, avec quelques modifications. L'intrigue commence alors que les PJ progressent vers l'ouest, en direction de la route de la Vieille Forêt, au cœur du printemps ou à l'entame estivale. Leurs destinations et leurs motivations peuvent varier d'un individu à l'autre (l'un peut rechercher un emploi valable, un autre être en quête d'une vie meilleure, etc.) et ne sont que prétextes à présenter les PJ et à les rassembler pour l'aventure. Si les PJ ont déjà formé un groupe de voyage avant cette histoire, leur unité n'en sera que plus forte.

L'aventure débute à l'auberge du *Coq Hautain*. En se renseignant sur ce qui les attend, les PJ apprennent qu'un célèbre chef hors-la-loi est séquestré à l'auberge et que les patrouilleurs sont attendus dans les deux jours pour le pendre. L'accusé tente d'attirer l'attention des PJ en affirmant qu'il n'est aucunement le bandit qu'on croit, mais seulement un habitant d'un bourg voisin. Les PJ peuvent choisir de l'aider, auquel cas il leur faudra apporter la preuve de son innocence avant l'arrivée des patrouilleurs à l'auberge.

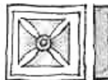
Une fois le sort du hors-la-loi décidé, les PJ reprennent leur route. Ils ne tardent pas à rattraper un petit groupe de pèlerins sigmarites qui leur indiquent qu'ils rejoignent un monastère situé dans la partie orientale du Stirland, quelque part au sud de Krugenheim. Les pèlerins sont amassés sur une petite carriole, au milieu de tonneaux et de sacs de vivres.

Un peu plus tard, l'attention des PJ est attirée par les croassements de corbeaux qui se repaissent des restes sanguinolents d'un affrontement. Parmi les victimes, on trouve un fermier, son épouse, quelques ouvriers agricoles et plusieurs pèlerins. Tous, à l'exception de la femme entre deux âges, semblent avoir été tués par des bandits.

Les PJ remarquent la plainte de la femme qui, aux portes de la mort, leur raconte comment les bandits se sont fait passer pour des pèlerins et les ont agressés avant de repartir pour un bourg proche de la route de la Vieille Forêt. Les brigands leur ont volé leur chariot et son contenu, mais ils ont également enlevé une jeune fille. La prisonnière ne fait pas partie de la famille du fermier et n'est autre que la propre fille du baron von Radische, qui était secrètement sous la tutelle du fermier défunt. Dans un dernier souffle, la fermière supplie les PJ de secourir la jeune noble. Elle leur assure qu'ils peuvent compter sur une récompense substantielle s'ils ramènent l'enfant à l'intendant du baron.

Pour corser un peu l'affaire, les PJ, après avoir remonté la piste de leur proie, trouveront les cadavres des faux pèlerins, sans trace de la jeune fille. Une bande de gobelins a tendu une embuscade aux brigands et emmené l'enfant dans son antre forestier. Un chef orque des environs est connu pour aimer les « jolies choses » et les gobelins ont bon espoir de l'amener à arrêter de tuer les leurs pour le plaisir, du moins pour quelque temps, en lui offrant la jeune fille sur un plateau. Les PJ doivent trouver le repaire des gobelins et délivrer l'enfant avant que l'orque ne s'y présente pour réclamer son dû.





Une fois qu'ils ont sauvé la jeune fille, les PJ doivent la ramener chez elle pour recevoir leur récompense, sous réserve qu'ils survivent à la traversée d'est en ouest. En chemin, ils rencontreront un autre homme qui s'interesse de près à la fillette. Il leur faudra aussi gérer cet individu avant de terminer leur périple.

Contexte de l'histoire



Au niveau de la frontière qui sépare le Stirland et le Talabecland, les raids sont devenus monnaie courante au cours de la dernière décennie. Ceci est en partie le fait de la féroce rivalité qui existe entre sigmarites et ulricains des deux provinces, mais aussi de la concurrence effrénée qui existe entre les divers barons de la région. La situation est de plus exacerbée par les quelques années de mauvaise récolte et de climat déplorable qui viennent de s'écouler. La peste a également fait quelques ravages et les répurgateurs sillonnent la région pour traquer la source de ces calamités, qu'ils associent naturellement à des sorcières ou des mages rebelles. Pour couronner le tout, le banditisme reste une spécialité de l'Empire et on rapporte une activité orque et gobeline grandissante dans les diverses contrées de la Grande Forêt.

C'est dans ce contexte que le grand duc attend de pied ferme du baron Jurgen von Radische qu'il renforce la sécurité du tronçon de la frontière qui marque la limite méridionale de sa baronnie et dont le chef-lieu est la ville de Hermsdorf, à proximité de la route de la Vieille Forêt. Von Radische sait que les tensions qui existent entre son seigneur et lui-même sont essentiellement dues aux ennemis qu'il a à la cour, qui reçoivent les rapports des malheurs du baron comme autant de bonnes nouvelles. De fait, le baron pense que la mort de sa femme, intervenue quelque sept années plus tôt, ne fut autre que le fruit des tensions engendrées par cette situation.

Désireux de protéger sa jeune enfant de nouveaux dangers, von Radische la confia secrètement à quelques-uns de ses plus fidèles serviteurs. Deux d'entre eux se marièrent et firent office de parents d'adoption, officiellement fermiers, tandis que trois hommes d'armes assuraient les divers travaux de la ferme et la protection rapprochée de la jeune fille. Le baron avait espoir de pouvoir ramener sa fille au bercail, une fois qu'il se serait extirpé de ses soucis.

DÉBUT DE L'AVENTURE

L'action des *Jolies Choses* débute à l'auberge fluviale du *Coq Hautain*, à un jour de voyage de Gersdorf, petit bourg du sud-est du Talabecland. L'auberge constitue un point d'escale sur le Stir pour les bateaux qui voguent entre Krugenheim et Wurtbad, mais elle fait également office d'étape bienvenue pour les voyageurs terrestres.

Dans le cadre de l'aventure, on considère que les PJ quittent les leurs pour la première fois et voyagent seuls. S'ils formaient déjà un groupe avant cette aventure, veuillez ignorer l'introduction proposée par **La réunion**, auquel cas ils se présenteront simplement en groupe à l'auberge.

La réunion



S'y présentant séparément, les PJ arrivent à l'auberge, établissement relativement animé. Les fermiers, bûcherons, bergers et autres gens du cru se rassemblent ici pour échanger nouvelles et ragots avec les bateliers et marchands habitués de l'étape. Chaque nouvel arrivant s'assoit de son côté, à moins de faire preuve d'un esprit particulièrement grégaire ou d'apparaître suffisamment sympathique aux yeux d'un autochtone qui lui propose de se joindre à la fête. Certains habitués de l'établissement sont également friands de jeux d'argent, généralement à base de dés, pour lesquels ils misent quelques sous de cuivre (s) ou, plus rarement, une ou deux pistoles d'argent (pa). Les nouveaux arrivants sont invités à participer, mais ils risquent d'être accusés de tricher s'ils ont la main un peu trop heureuse, ce qui se finira invariablement par un bain forcé dans le Stir, après un dépouillement en bonne et due forme.

L'aubergiste bien portant, du nom de Josef Haarig, accueille bruyamment tout nouveau visage qui se présente dans son établissement. Afin de se faire un avis sur l'honnêteté de ses nouveaux clients, Josef leur demande de se présenter et d'indiquer leur village ou ville d'origine ainsi que leur destination. Il invite ensuite chaque nouvelle tête à rejoindre les autres novices dans la salle commune du *Coq Hautain*. À peu de choses près, ses mots sont les suivants : « *Les routes sont truffées de dangers pour le voyageur solitaire et les individus louches ne manquent pas. Je vous conseille d'éviter d'errer seul à moins de chercher à perdre tout ce que vous portez et même la vie. Vous voyez le(s) voyageur(s) là-bas ?* Josef indique le ou les PJ. *Vous vous rendez dans la même direction. Y'a peut-être moyen de faire un bout de route ensemble, croyez pas ?* »

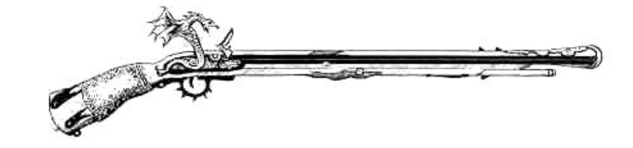
Si les PJ se renseignent sur les tarifs du gîte, Josef leur apprendra qu'il leur en coûtera 5 pa pour une nuit sur les bancs, les tables ou le sol de la salle commune. Si 5 pa s'avèrent trop pour les aventuriers, ils pourront s'en sortir pour 2 pa, prix d'une nuit dans la grange. Josef ne manquera pas de les prévenir que la grange est beaucoup plus froide et malodorante que l'auberge.

Ce qui attend les PJ



Il est possible que les PJ cherchent à obtenir des renseignements sur les dangers de la route à venir auprès de l'aubergiste ou des autochtones (ce qui reste une précaution inspirée dès lors qu'on s'aventure dans l'arrière-pays de l'Empire). Pour résoudre cela, vous pouvez interpréter les interactions ou, pour accélérer les choses, recourir à des **tests de Commérage Faciles (+20%)**. Si vous choisissez les tests, les PJ apprendront l'une des rumeurs suivantes pour chaque degré de réussite.

- Des bandits s'en prennent aux solitaires et aux imprudents qui voyagent sur la route qui mène à l'ouest.
- Certains brigands se sont tournés vers la piraterie fluviale.
- Les voyageurs feraient bien de se méfier des patrouilleurs. Certains d'entre eux ne valent pas mieux que des hors-la-loi.
- Il ne faut pas s'écarter de la route. Des gobelins et autres créatures abjectes infestent les bois.
- Des bandes de pillards du Stirland et du Talabecland traversent de temps en temps la rivière pour voler le bétail de ceux qui résident dans la province d'en face et semer la zizanie.
- La peste et les maladies qui touchent la flore font toujours rage dans certaines contrées orientales de l'Empire.
- Il faut se méfier des sorcières des petits villages isolés. Elles peuvent facilement vous accabler du mauvais œil. Les répurgateurs les traquent toujours, mais ils ne peuvent les brûler toutes. Il y en a encore trop qui usent de leur magie pour se cacher.
- Comme la campagne souffre, nombreux sont ceux qui vont en ville pour chercher meilleure fortune.





PENDEZ-LES HAUT ET COURT

La loi et l'ordre s'expriment de manière capricieuse dans les zones rurales de l'Empire. Il faut toujours faire attention à ne pas se trouver au mauvais endroit au mauvais moment.

De nombreuses auberges et villages isolés de l'Empire disposent d'une sorte de cellule pour pouvoir emprisonner les accusés en attendant qu'un magistrat ou un capitaine patrouilleur vienne faire appliquer la justice. Certaines de ces cellules ne sont rien de plus que des masures au toit et aux murs solides et dont la porte peut être verrouillée. D'autres, comme le *Coq Hautain*, n'ont rien de plus qu'une fosse creusée à même le sol, avec une grille en fer pour empêcher le prisonnier de s'en extirper.

Josef détient actuellement le célèbre chef brigand Heinz Gerber dans son trou. Quelles que soient les autres rumeurs que les PJ ont récoltées, ils entendent forcément parler de Heinz. Toute l'auberge en parle. Comme le raconte Josef : « *C'est vrai, on a enfermé Heinz Gerber à l'arrière. Un chasseur de primes a attrapé cette racaille et nous l'a ramenée jusqu'au Coq Hautain. Il reviendra avec les patrouilleurs dans deux jours et ils nous débarrasseront du hors-la-loi une bonne fois pour toutes !* »

La fosse dans laquelle Heinz Gerber est enfermé est située derrière l'auberge, à côté des lieux d'aisance. Personne ne le surveille, car la grille est extrêmement bien verrouillée. Les PJ peuvent lui parler s'ils le désirent (il n'ira de toute façon nulle part). S'ils ne vont pas à lui, Heinz tentera d'attirer l'attention de tout PJ qui ira aux toilettes. Il supplie qu'on veuille bien écouter son histoire.

« *Je vous en prie, ayez pitié d'un pauvre malheureux ! Mon nom est Emmerich Handler, je viens de Gersdorf et je suis seulement venu ici pour chercher du travail, voilà une quinzaine de jours. Personne n'a voulu m'engager, c'est pourquoi je suis venu prospecter du côté du Coq Hautain pour tenter de trouver quelque chose à manger. Mais voilà qu'aujourd'hui un chasseur de primes acharné m'est tombé dessus. Il m'a frappé et m'a ligoté, avant de m'annoncer que j'étais Heinz Gerber, le grand hors-la-loi. Mais c'est faux ! Je vous en supplie, aidez-moi avant que les patrouilleurs arrivent, sinon c'est sûr : ils vont me pendre !* »

Il y a de fortes chances pour que les PJ se méfient de ses revendications d'innocence. Handler tente alors désespérément de défendre son cas : « *J'ai une femme et un enfant à Gersdorf. C'est pas loin. Si vous pouviez seulement envoyer un message ou y aller vous-même. Ma femme pourrait alors confirmer mon identité. Nous habitons juste à côté de l'auberge du Veau Vert. Dites à Heidi que j'ai des problèmes !* »

Une fois qu'ils ont entendu l'histoire de Handler, les PJ ont trois options. Ils peuvent choisir de le laisser pourrir dans son trou, auquel cas les patrouilleurs ne manqueront pas de le pendre deux jours plus tard. Ils peuvent tenter de l'aider à s'évader, ce qui ne demande qu'un **test de Crochetage** réussi (deux **tests de Force** peuvent également faire l'affaire, mais le bris du verrou alertera alors Josef et le personnel de l'auberge). Les PJ peuvent enfin également se rendre à Gersdorf et ramener la femme et l'enfant de Handler.

Si les PJ ne se connaissaient pas avant le début de l'aventure, ils hésiteront peut-être à voyager ensemble jusqu'à Gersdorf. Il ne faut en effet pas oublier qu'ils viennent de se rencontrer, et s'opposer à des patrouilleurs bien décidés à procéder à une pendaison peut s'avérer périlleux. Si seule une partie des PJ est prête à faire le voyage, vous devriez au moins vous assurer que les autres restent dans les environs du *Coq Hautain* en attendant le retour des plus volontaires. Un orage local opportun ou une dégustation de bière improvisée fera assurément l'affaire.

En route pour Gersdorf

Il faudra que les PJ fassent l'aller-retour jusqu'à Gersdorf en deux jours s'ils veulent arriver avant les patrouilleurs. S'ils y vont à pied, ils auront toutes les chances d'échouer. Ils peuvent cependant embarquer sur un bateau pour 5 pa par personne. Cette méthode peut leur permettre d'être de retour dans la soirée, sous réserve qu'ils se soient levés assez tôt pour attraper la première navette. Josef peut servir d'intermédiaire pour arranger le voyage, en sachant que les PJ préféreront peut-être garder leurs motivations secrètes.

Une fois arrivés à Gersdorf, les PJ ne devraient pas avoir trop de difficultés pour trouver Heidi Handler. Elle s'évanouira en apprenant les malheurs de son mari. Quand elle reprendra ses esprits, elle confirmera l'histoire de son époux et montrera sa détermination à lui venir en aide. Elle prépare alors rapidement quelques affaires et s'apprête à partir avec Gretchen, sa fille de cinq ans, accompagnant les PJ jusqu'au quai. Sur le chemin, elle aperçoit quelques voisins et les tient dans la confidence. Tous sont bouleversés et invoquent la bénédiction de Shallya. Il semble qu'Emmerich Handler soit aimé dans son village.

De retour au Coq Hautain

Le jour suivant, un carrosse tiré par un attelage de deux chevaux arrive du nord et se présente devant l'auberge. Six patrouilleurs l'escortent, ainsi que Lars, le chasseur de primes. Les gens du cru présents à l'auberge montrent à la fois de la curiosité et de l'impatience. Le capitaine patrouilleur Leonhard Kurtz pénètre dans l'auberge et demande à Josef de libérer les tables. Deux de ses hommes vont chercher le prisonnier dans sa cellule.

Une fois que Handler est amené, le capitaine Kurtz déclare : « *Vous êtes accusé d'être Heinz Gerber, chef hors-la-loi notoire ayant amené d'autres vermines à commettre d'abjects vols et agressions, ainsi que d'autres crimes aux dépens des honnêtes gens de cette province, au cours des quatre derniers mois. Qu'avez-vous à dire pour votre défense ?* »

« *Je... je plaide non coupable, mon seigneur*, répond le prisonnier, *car JE NE SUIS PAS L'HOMME POUR QUI VOUS ME PRENEZ ! Je m'appelle Emmerich Handler, pas Heinz Gerber. Je vous en prie, épargnez-moi mon seigneur, et je quitterai ces terres.* »

D'après la moue qu'affiche le visage du capitaine, il paraît évident que ce dernier n'en croit pas un mot. Il enchaîne : « *Quelles preuves avez-vous pour corroborer votre innocence ? Qui se présentera ici pour confirmer vos dires ?* »

Si Heidi et Gretchen Handler sont dans les parages, elles s'avanceront. « *Je suis Heidi Handler, de Gersdorf, et cet homme est mon époux, Emmerich.* » La petite Gretchen se joint à la scène : « *Papa !* » Les PJ peuvent également plaider en faveur d'Emmerich Handler s'ils le souhaitent, en rapportant par exemple ce qu'ils ont vu à Gersdorf.

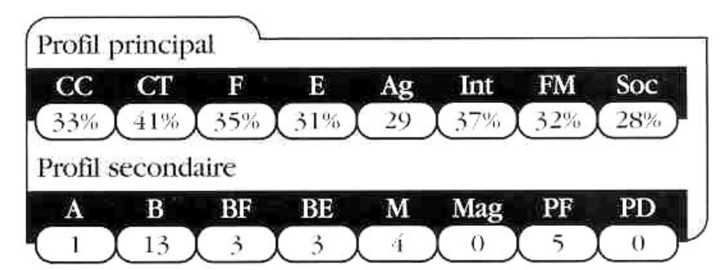
C'est alors que le capitaine Kurtz comprend qu'il s'est fait avoir. Il se tourne vers Lars, le chasseur de primes qui a capturé « Heinz Gerber » et le gifle. « *Faites-moi perdre mon temps encore une fois, Lars, et c'est vous qui vous balancerez au bout d'une corde.* »

« *Patrouilleurs, libérez le prisonnier.* » Le capitaine tourne alors les talons et s'en va de l'auberge, sans même une excuse envers les Handler.

Lars lance un regard furibond aux PJ, qui viennent de le priver d'une belle récompense. Il ne joue aucun autre rôle dans cette aventure, mais vous pouvez choisir de le faire revenir hanter les PJ, plus tard dans la campagne. Voici son profil de jeu, qui pourra alors vous servir.

LARS

Carrière : Chasseur de primes
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	41%	35%	31%	29	37%	32%	28%

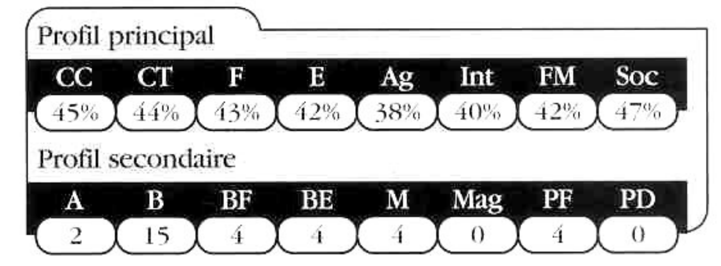
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	5	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Filature, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception, Pistage, Survie
Talents : Acuité visuelle, Adresse au tir, Camouflage rural, Coups assommants, Coups puissants, Maîtrise (armes paralysantes), Résistance aux poisons
Armure : armure moyenne (casque, gilet de mailles, veste de cuir)
Points d'Armure : tête 2, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arbalète, arme à une main (épée), filet
Dotations : 2 menottes, corde, 20 carreaux d'arbalète

CAPITAINE LEONHARD KURTZ

Carrière : Capitaine (ex-Patrouilleur, ex-Sergent)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	44%	43%	42%	38%	40%	42%	47%

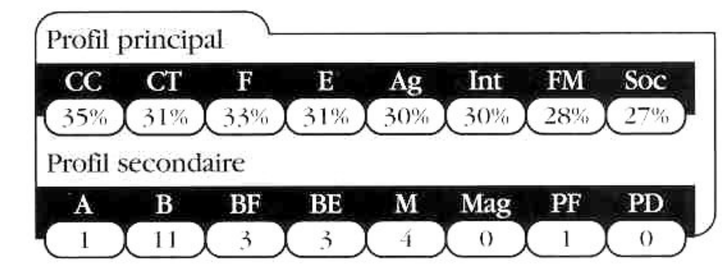
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	0	4	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Commandement +10%, Connaissances générales (Empire +20%, Kislev), Équitation, Esquive, Fouille, Intimidation, Langage secret (langage de bataille), Langue (reikspiel, tiléen), Orientation, Perception, Pistage, Soins des animaux, Survie
Talents : Acuité visuelle, Ambidextre, Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Grand voyageur, Maîtrise (armes à feu), Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (armure de cuir complète, casque, gilet de mailles)
Points d'Armure : tête 3, bras 1, corps 3, jambes 1
Armes : arme à une main (épée), dague, 2 pistolets
Dotations : cheval de guerre léger avec selle et harnais, 20 balles et poudre

HOMMES DE KURTZ (6)

Carrière : Patrouilleur
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	31%	33%	31%	30%	30%	28%	27%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	1	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire) +10%, Équitation, Fouille, Langue (reikspiel), Orientation, Perception, Pistage, Soins des animaux, Survie
Talents : Acuité auditive, Acuité visuelle, Maîtrise (armes à feu), Sur ses gardes
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), bouclier, pistolet
Dotations : cheval de guerre léger avec selle et harnais, 20 balles et poudre

Une fin malheureuse



Si les PJ n'ont pas voulu aller chercher Heidi et Gretchen jusqu'à l'auberge ou n'en ont pas été capables, Emmerich Handler ne peut apporter la preuve de son identité.

Le capitaine Kurtz déclare alors : « *Vos manigances ne prennent pas avec moi, vil hors-la-loi. Heinz Gerber, je vous déclare coupable. Vous serez pendu par le cou, jusqu'à ce que mort s'en suive.* » Sur ce, la foule amassée dans l'auberge laisse éclater sa joie tandis que Handler s'effondre en larmes. Cinq patrouilleurs le traînent jusqu'à l'arbre de pendaison, alors que les clients de l'auberge prennent les paris (pas plus de 2 ou 3 pa, généralement moins) sur la manière dont « Heinz Gerber » va mourir : lente strangulation ou cou rapidement brisé ?

Les gens du cru se rassemblent à la hâte pour assister à la pendaison. Les patrouilleurs disposent un escabeau à l'aplomb d'une grosse branche de vieux chêne, à environ 50 mètres au sud de l'auberge. Une corde épaisse y est accrochée, se terminant par un nœud coulant. Une fois que tout est prêt, les patrouilleurs tirent Handler jusqu'au nœud, tandis que les badauds rivalisent de sifflets et railleries. Les patrouilleurs placent Handler sur l'estrade improvisée et leur capitaine, à dos de cheval, ajuste le nœud coulant autour du cou du condamné. Comme c'est la coutume, les jambes de ce dernier sont déliées, afin qu'il puisse exécuter une dernière danse en hommage à Morr. Le capitaine Kurtz retire le bâillon imprégné de vomi de la bouche de Handler. « *Heinz Gerber, je libère votre langue pour que vous puissiez confesser vos crimes à Morr quand vous le rencontrerez au seuil de son royaume. Puisse-t-il vous montrer de la miséricorde.* »

La misère de Handler laisse soudain place à la colère : « *Que Morr, Taal et tous les dieux vous maudissent pour vos crimes, Herr capitaine ! Que tous ceux qui m'ont injustement condamné pourrissent en enfer ! Que ...argbhh.* » Au signal du capitaine, l'un des patrouilleurs donne un coup de pied dans l'escabeau, qui se dérobe sous les pieds de Handler, abrégeant son délire. Les cervicales du pauvre homme sont brisées sur le coup.

EN ROUTE VERS L'OUEST

Une fois le sort d'Emmerich Handler décidé, les PJ peuvent laisser le *Coq Hautain* derrière eux. Dans la mesure où peu de gens voyagent en ces temps troublés, les PJ auront pratiquement la route pour eux. Il n'en reste pas moins qu'ils devront rester prudents car les ennuis finissent toujours par trouver les insouciants. Dans sa plus grande partie, la route se contente de suivre le cours du Stir, même s'il est fréquent que les arbres bloquent la vue de la rivière. L'itinéraire traverse parfois des zones vallonnées et certains tronçons coupent à travers des bois aussi sombres que denses. N'hésitez pas à décrire l'évolution du terrain pour accentuer la sensation de voyage conférée aux joueurs. Certains des PJ les plus ruraux pourront tenter des **tests de Survie** en route pour trouver de quoi se sustenter. Dans tous les cas, deux à trois tentatives restent une limite raisonnable.

La première journée de voyage se passe sans encombre, de manière à apaiser les PJ les plus méfiants et leur faire oublier les dangers des routes impériales. En fin d'après-midi, ils atteignent les vestiges carbonisés d'un poste de péage. La tragédie qui a démoli cette bâtisse n'est pas récente. La barrière est brisée et repose sur le bord du chemin. Des poutres calcinées sont tout ce qui reste du toit, tandis qu'une façade entière du bâtiment s'est écroulée. Mais les murs restants sont suffisants pour procurer un abri contre les éléments. Des PJ volontaires n'auront aucun mal à trouver les matériaux nécessaires à l'élaboration d'un toit de fortune ou d'un appentis.

Tandis que les PJ fouillent dans les décombres ou explorent les ruines, ils remarqueront sur les murs des signes prouvant que des feux de camp ont eu lieu sur le site. Un **test de Survie** réussi révèlera qu'aucun de ces feux ne date de moins de plusieurs jours. Un **test de Fouille** réussi permettra d'extraire quelques vestiges, parmi lesquels des vêtements déchirés, de la corde effilochée, des ossements de gibier et des trous à ordures bouchés. Rien ne permet de déterminer la dernière fois où quelqu'un a campé ici ou même le nombre de personnes qui furent présentes.

C'est alors que les PJ entendront les loups hurler au loin. Les habitants des campagnes de l'Empire savent bien que d'importantes meutes de loups rôdent dans les forêts sauvages en quête de nourriture et que ces animaux ont l'habitude de tuer et de dévorer de petits groupes d'humanoïdes. Une position favorisant la défense et un feu suffiront à décourager toute attaque de loups.

Les PJ voudront peut-être poser des pièges dans l'espoir d'attraper du gibier pendant la nuit ou simplement pour blesser les loups s'ils s'approchent. Il suffit pour cela de réussir un **test de Braconnage**.

Selon leur carrière, ce sera pour certains PJ la première nuit passée en pleine nature. Si tel est le cas, n'hésitez pas à jouer avec leurs peurs. La nuit, les bois environnants sont animés de toutes sortes de bruits. En plein cœur de la nuit, les PJ entendent une branche qui craque (les PJ endormis peuvent se réveiller en réussissant un **test de Perception**). Il s'agit d'un cerf, attiré par la lumière et les bruits du campement. Dès que la créature fait le moindre bruit, elle se fige sur place. Si les PJ avancent à tâtons pour localiser le son, le cerf tentera de fuir, soit discrètement, soit brusquement et sans se soucier du bruit, jusqu'à ce qu'il se retrouve en sécurité. Si vous cherchez à donner la chair de poule aux joueurs, laissez passer quelques instants si les PJ ne font rien, puis faites résonner un nouveau craquement de branche à proximité du premier.

Un peu plus tard, les PJ remarquent du mouvement à la limite de la lumière produite par le feu de camp. Il s'agit d'une meute de loups traversant la forêt pour rejoindre la source des bruits précédents. L'un des loups s'arrête brièvement pour observer les PJ, puis reprend sa course. Une minute plus tard, les PJ entendent un cri déchirant annonçant l'attaque des loups sur le cerf que la curiosité avait poussé jusqu'au camp des voyageurs. Un PJ habitué des forêts pourra identifier le cri en réussissant un **test de Survie**. Ceux qui n'ont pas la compétence peuvent fort bien penser que le hurlement est le fait de quelque démon ou esprit des forêts agité.

DES VOYAGEURS CAPRICIEUX

Les PJ reprennent leur route, qu'ils redécouvrent aussi paisible que la veille, même s'ils risquent cette fois de se méfier davantage des dangers de la forêt. De temps en temps, ils peuvent apercevoir une embarcation remonter ou descendre le Stir. Les bateaux restent généralement à distance des berges pour éviter les bandits en embuscade. Les bateliers ignorent également tout appel venant de la rive, car il s'agit du stratagème de base de ceux qui cherchent à dépouiller et parfois tuer les insouciants.

En début d'après-midi, la journée s'écarte quelque peu de la routine. La route tourne à quelques dizaines de mètres des PJ et ceux qui réussissent un **test de Perception Facile (+20%)** peuvent entendre une carriole approcher. Les PJ disposent d'une minute pour décider de ce qu'ils font avant que les passagers du chariot ne les aperçoivent. Si aucun PJ n'entend la carriole dans un premier temps, autorisez-leur un **test de Perception Très facile (+30%)** pour remarquer le roulement du chariot quand il n'est plus qu'à 30 secondes (3 rounds)



d'eux. Si les aventuriers veulent alors sortir du chemin et se cacher dans les bois, il leur faudra réussir un **test de Dissimulation** pour ne pas être repérés.

S'ils sont bien dissimulés, les PJ verront deux hommes à pied, habillés de robes de bure à capuche avec des médaillons en forme de marteau autour du cou. Les deux pèlerins jettent des regards inquiets et furtifs sur leur gauche (forêt) et parfois sur leur droite (rivière). Ils portent tous deux une épée, comme s'ils craignaient une embuscade. Derrière eux, deux autres pèlerins mènent une carriole transportant caisses et sacs, ainsi que quatre autres de leurs compères. Les passagers du chariot souffrent de blessures à en juger par les bandages qu'ils portent, certains étant recouverts de sang.

Les PJ peuvent choisir de laisser passer les pèlerins sans se faire remarquer, mais ils manqueraient alors une occasion d'en savoir plus sur les dangers qui les attendent. Il leur faut sinon trouver un moyen de sortir de leur cachette sans pousser les pèlerins à réagir comme s'ils subissaient une attaque de brigands. S'ils veulent prouver leurs bonnes intentions, les PJ n'ont qu'à prévenir les pèlerins à couvert, avant de sortir des bois en laissant leurs armes dans leur fourreau et en montrant leurs mains. Il leur faudra probablement réussir un **test de Charisme** pour apaiser les esprits. Si le test se traduit par au moins trois degrés d'échec, le MJ peut effectuer un **test de Perception** pour les pèlerins, pour voir s'ils se rendent compte que les gestes des PJ n'ont rien de menaçant. Sans cela, les pèlerins attaquent les PJ sans attendre d'être eux-mêmes agressés. Mais le convoi est loin de sa forme optimale et n'a aucune envie de livrer une nouvelle bataille. Si les PJ cherchent à communiquer avec les pèlerins plutôt que de les affronter, ils pourront apprendre l'un des faits suivants pour chaque degré de réussite obtenu sur un **test de Commérage Facile (+20%)**.

- Les pèlerins ont affronté des bandits qui les ont attaqués sur la route. L'agression a eu lieu environ une heure plus tôt.
- Ceux qui sont à l'arrière de la carriole ont été blessés lors de l'altercation.



- Les pèlerins sont des fidèles de Sigmar.
- Ils viennent de la région de Wurtbad, chef-lieu du Stirland.
- Les pèlerins se rendent à un monastère proche de la ville de Krugenheim, dans le Stirland, dont les PJ savent qu'elle se trouve à l'est de leur région d'origine.
- La carriole transporte les vivres des pèlerins pour la route.

Tout PJ Initié a droit à un **test de Perception** pour remarquer que ces pèlerins n'ont rien d'hommes qui consacrent leurs journées à la méditation spirituelle. La manière dont ils se tiennent et remuent nerveusement sous la toile brute de leurs habits laisse penser qu'ils ne sont pas à l'aise dans cette tenue. Malheureusement, rien de plus concret ne permet aux PJ de corroborer cette impression. Si on les interroge, les pèlerins expliqueront qu'ils n'ont que récemment abandonné leur ancienne vie de fermiers pour embrasser une existence religieuse au service de Sigmar.

Si un PJ doué de talents curatifs offre ses services pour soigner les blessés, le pèlerin qui conduit le chariot s'y opposera : « *Nous vous remercions pour cette offre, mais nous ne pouvons accepter. Notre foi nous porte à considérer que nous devons endurer les conséquences de nos actions comme une épreuve de notre foi en Sigmar.* » Si les PJ insistent pour soigner les pèlerins, le conducteur se dressera fermement contre ces propositions, quitte à perdre toute notion de politesse.

Les pèlerins ne cherchent pas à sympathiser avec les PJ outre mesure. Ils n'ont aucune envie de partager leurs vivres, pas plus qu'ils ne sont prêts à laisser les PJ inspecter le contenu des caisses ou des sacs. Ils expliqueront si nécessaire que ces provisions sont là pour assurer leur subsistance mais aussi comme droit d'entrée au monastère. Par ailleurs, ils ont rangé leurs effets personnels avec les vivres. Les pèlerins sont déterminés à garder les aventuriers à l'écart sans susciter leur méfiance. Après tout, pourront-ils répliquer, personne n'a envie de voir des étrangers fouiller dans ses propres affaires.

En partant, les PJ renseigneront peut-être les pèlerins sur la route qui les attend, en particulier le poste de péage en ruine. Les vestiges du bâtiment sont susceptibles de procurer un abri aux pèlerins, comme ils l'ont fait pour les PJ la nuit précédente. Que les aventuriers mentionnent ou non les traces de campements passés n'a pas d'importance pour les pèlerins, qui ont grand besoin de repos.

FAUX PÈLERINS (8)

Carrière : Hors-la-loi
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	38%	32%	32%	40%	29%	31%	27%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8*	3	3	4	0	0	0

* Représente le fait que les hors-la-loi ne sont pas au mieux de leur forme

Compétences : Alphabet secret (voleur), Braconnage, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Esquive, Langue (reikspiel), Perception, Soins des animaux
Talents : Camouflage rural, Coups assommants, Dur à cuire, Réflexes éclair
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)
Dotations : robe de pèlerin, diverses denrées alimentaires






LE BAL DES CORBEAUX

Les PJ voyagent sans encombre pendant les 90 minutes qui suivent leur rencontre avec les pèlerins. C'est alors qu'ils aperçoivent et entendent une volée de corneilles un peu plus loin. La route traverse une butte d'une quinzaine de mètres de haut avant de redescendre vers une clairière dans laquelle les corbeaux sont rassemblés pour le festin.

Les PJ assistent alors à une scène de carnage. La clairière est souillée des corps et des membres arrachés de dix personnes. Cinq d'entre eux sont vêtus comme des fermiers et les cinq autres en robe de pèlerin, comme ceux que les PJ ont croisés un peu plus tôt. Les corneilles et quelques grands corbeaux se repaissent de la chair des morts. L'un des plus gros oiseaux extrait goulûment un œil de pèlerin sous le regard des aventuriers, qui doivent réussir un **test d'Endurance** sous peine d'être soumis à des nausées. Les PJ qui obtiennent au moins trois degrés d'échec au test rendent leur repas du matin et sont soumis à des haut-le-cœur pendant la prochaine heure. Les aventuriers doivent également effectuer un **test de Force Mentale**. En cas d'échec, ils gagnent 1 point de Folie.

Les PJ peuvent fouiller les corps pour trouver autre chose que les épées, haches et dagues abandonnées çà et là. Ils trouvent alors une femme esseulée et aux portes de la mort, au milieu de la clairière. Elle gémit de douleur, alors qu'elle connaît ses derniers instants avant que les serviteurs de Morr ne viennent revendiquer son âme.

Un PJ doté de la compétence Soins comprendra vite qu'ils ne peuvent plus rien pour elle, si ce n'est alléger les souffrances de ses dernières secondes en ce monde. La femme ouvre les yeux et fait péniblement un geste en direction du PJ le plus proche : « *Que Rhya et Morr soient remerciés de votre venue. Je vais mourir et j'ai manqué à ma mission. Mais vous… vous devez réussir là où j'ai failli. Les brigands en robe de pèlerin nous ont pris la jeune fille. C'est la fille de sept ans du baron von Radische. Il nous l'a confiée en secret il y a quelques années. J'ai sur moi un médaillon que m'a donné le baron pour identifier sa fille.* »

« *Nous la ramenions à son père quand les bandits nous sont tombés dessus. Je vous en supplie. Vous devez sauver Bianka. J'ai peur que les hors-la-loi ne lui fassent du mal. Si vous la menez saine et sauve auprès de Herr Wilhelm Leibniz, dans la ville de Hermsdorf, il saura vous récompenser grassement. Cet homme est l'intendant du baron au château Radische, en périphérie de la ville. Je vous en prie, au nom de Rhya, portez secours à Bianka.* » La femme se détend, ferme les yeux et expire.

Les PJ auront peut-être du mal à se décider sur la marche à suivre. Certains pourront même suggérer de ne pas se mêler de cette histoire et de passer leur chemin. Si les malheurs d'une jeune fille ne suffisent pas à convaincre les PJ, l'ultime requête d'une femme qui trépasse devrait les aider à faire le bon choix. La superstition ou la foi religieuse pourrait aussi pousser les PJ à porter secours à la jeune fille. Toute autre décision pourrait s'avérer malheureuse pour les aventuriers, surtout si l'on considère l'invocation aux dieux prononcée par la moribonde.

Si les PJ fouillent la défunte, ils trouveront le médaillon dont elle a parlé. Il représente un furet sur ses pattes arrière et tenant une épée. Un **test de Connaissances académiques (généalogie/héraldique)** réussi permet d'identifier le symbole comme les armes de la maison Radische, famille noble à qui appartient une baronnie du Talabecland, qui jouxte le Stirland au niveau de la route de la Vieille Forêt.

Si les PJ réussissent un **test d'Orientation Assez facile (+10%)**, ils estimeront l'avance des brigands sur eux à trois heures. Par ailleurs, l'heure (milieu de l'après-midi) les empêche formellement de pouvoir atteindre le poste de péage avant la nuit. Penser que les bandits se dirigent vers ce site est judicieux, mais rien ne permet pour l'instant d'en être sûr. Les ruines de cette barrière à péage constituent l'un des campements de base des hors-la-loi du secteur.

Tandis que la nuit enveloppe la forêt, les PJ peuvent entendre des hurlements de loup un peu plus loin. À moins qu'ils ne dénichent un lieu de campement aussi bien défendu que la veille, les PJ resteront vulnérables aux attaques de loups. S'ils décident de prendre le risque de voyager de nuit en pleine forêt pour sauver Bianka, il leur faudra des torches ou des lanternes pour s'éclairer. La voûte des arbres est si dense en certains endroits, que le clair de lune et la lueur des étoiles ne suffisent plus à montrer la voie.

Que les PJ choisissent de prendre la route de nuit ou d'attendre le matin, les bandits feront face à d'autres problèmes de taille. D'autres yeux sinistres observent l'arrivée des brigands au poste de péage. Des gobelins à dos de loup, en quête de proies faciles, filent discrètement les faux pèlerins depuis leur rencontre avec les PJ.

LE PÉRIL VERT

Les PJ ne sont plus qu'à une heure de les rattraper quand les « pèlerins » sont victimes d'une attaque lancée par les gobelins. La bataille est féroce mais brève. La moitié des brigands qui ont survécu au combat contre les fermiers en sont sortis grièvement blessés. Les hors-la-loi survivants ne peuvent faire face à la tribu de gobelins, mais ils parviennent à terrasser de nombreuses peaux-vertes, dont le chef, avant d'être anéantis. Bianka survit, mais elle est faite prisonnière.

Les PJ ne peuvent entendre la clameur de l'affrontement, étant trop distants à ce moment de l'histoire. Ils ne pourront que constater une nouvelle scène de carnage en arrivant. Au vu des récentes expériences des personnages, il n'est pas la peine de leur imposer de nouveau **test d'Endurance**. On peut trouver diverses parties du corps des bandits ; mains, doigts, scalps et autres, parmi les dix cadavres de gobelins et les quatre loups morts. Les vainqueurs ont emporté les corps humains et le cheval de trait, qui serviront de plat principal pour fêter leur victoire. Un **test de Fouille** réussi révélera un morceau de tissu déchiré d'un bleu moyen accroché sur un buisson. L'étoffe est vierge de sang.

La carriole paraît intacte, mais elle ne sert à rien sans cheval pour la tirer. Les caisses ont été forcées et les vêtements qu'elles contenaient sont dispersés dans la boue. Les sacs de grain sont renversés et des miches de pain émergent çà et là.

Les PJ peuvent refaire leur réserve de vivres avec ce qu'ils trouvent ici. Ils pourront également trouver des pièces de monnaie disséminées sur le champ de bataille. En une heure, ils peuvent récolter 48 pa et 74 s, s'ils en prennent le temps.

Parmi les objets encore présents dans la carriole, on peut trouver une lettre ouverte qui était cachetée par un sceau. Elle repose sur l'une des caisses, si bien que les PJ ne peuvent la manquer. Si les aventuriers n'ont pas retrouvé le médaillon sur le corps de la fermière, ils peuvent reconnaître le sceau comme étant celui du baron von Radische en réussissant un **test de Connaissances académiques (généalogie/héraldique)**. Tout PJ disposant de la compétence **Lire/écrire** pourra comprendre le texte suivant :

Ma chère Gretel,

Le temps est venu pour ma fille de rejoindre son père. Le Grand Duc m'a assuré qu'il reconnaissait tout ce que j'avais fait pour lui et il m'apporte son soutien sur cette affaire. Quand vous aurez escorté ma fille jusque sur mes terres, je ferai d'elle mon héritière devant la cour de province. J'arrangerai alors ses fiançailles avec l'un des plus dignes célibataires de la cour.

Celui qui vous sera toujours redevable,

Baron von Radische

Un test de **Connaissances académiques (droit) Facile (+20%)** réussi permet de confirmer qu'un héritier doit être présenté à son suzerain et sa cour et reconnu par eux pour être légitime. Par ailleurs, il n'est pas rare que des fiançailles soient prononcées à un si jeune âge dans l'Empire, en particulier au sein de la noblesse chez qui perpétuer la lignée et fonder des alliances reste de prime importance.

À la poursuite des peaux-vertes

Pister les gobelins est une tâche aisée. Ces créatures sont peu subtiles et ne cherchent pas à masquer leur passage dans les bois. Rares sont les barons ou les villages qui peuvent se permettre de dépêcher des régiments d'hommes d'armes à l'assaut des peaux-vertes et les gobelins savent que personne ne viendra les harceler au fin fond des bois. La piste des gobelins mène au nord-ouest, en serpentant à travers bois. Un **test de Perception** réussi permet de retrouver un autre bout de tissu bleu, qui laisse penser que Bianka est toujours en vie. Les PJ suivront encore la trace des gobelins pendant deux heures avant d'entendre la rumeur de leur festin.

Les gobelins n'assurent aucune garde en périphérie de leur repaire car ils ne craignent pas de représailles et ont subi de lourdes pertes lors du dernier combat. Il leur faut également se reposer et retrouver des forces avant que Gnaskrac, le chef orque, et sa bande ne se présentent chez la tribu du Crâne Fêlé. On raconte en effet que le jeune et ambitieux meneur orque rend visite à chacune des tribus gobelines des environs pour trouver des recrues susceptibles de participer aux descentes armées qu'il compte lancer sur les communautés humaines de la région. Il est notoirement connu pour sa cruauté à l'égard de ceux qu'il considère comme faibles. Connaissant la convoitise de Gnaskrac pour les jolies choses, les gobelins du Crâne Fêlé ont bon espoir de dissuader l'orque de les tuer pour le plaisir en lui offrant la jeune fille.

La tribu gobeline a allumé un grand feu de camp dans une clairière proche d'une dénivellation importante dans le paysage. Une ouverture à flanc de colline semble mener dans les cavernes où se sont établis les gobelins. La dépouille du cheval est en train de rôtir au-dessus du feu, tandis que les corps dénudés et mutilés de sept bandits sont pendus tête en bas à proximité. Le seul loup restant dévore joyeusement le dernier bandit à l'autre bout de la clairière, plus près des bois que de l'entrée de la caverne. Une jeune fille humaine, menue et blonde, est attachée par une corde en cuir à mi-distance entre l'entrée de l'antre et le feu de camp.

Le sauvetage

Pendant que les PJ observent la scène, ils remarqueront quatre guerriers gobelins qui quittent le camp, armés jusqu'aux dents. Ces Crânes Fêlés constituent la « garde d'honneur » prévue pour Gnaskrac et sont censés le rencontrer à l'extérieur, avant de le guider jusqu'au camp. Ces peaux-vertes en déplacement, il ne reste plus que huit guerriers gobelins et un seul loup.

Les PJ ont peu de temps pour préparer leur plan et l'exécuter. Bien qu'ils ne sachent rien de ce qui se trame, le temps leur est compté car le chef orque doit arriver du nord d'ici une heure. Il est important qu'ils comprennent qu'ils doivent profiter du fait qu'une partie de la tribu a quitté l'antre. À moins d'un gâchis impensable, les PJ devraient bénéficier d'un total effet de surprise.

Les guerriers gobelins réagissent avec une certaine unité, à défaut d'avoir prévu quoi que ce soit. Ce manque de prudence est en grande partie lié au fait que le chef de la tribu gît mort sur les ruines du poste de péage. Plusieurs gobelins s'interrompent pour monter le loup restant car les peaux-vertes sont plus efficaces montées qu'à pied. Ils se querelleront peut-être pour savoir qui ira sur la bête. Les gobelins restants attrapent leurs armes et lancent rapidement une contre-attaque sur l'assaillant le plus proche. En aucun cas les peaux-vertes ne penseront à garder l'enfant ou à profiter d'elle pour forcer les PJ à se rendre.

Les efforts des PJ seront couronnés de succès s'ils arrivent à libérer Bianka tout en blessant et tuant un maximum de gobelins et en limitant leurs propres dommages. Si les gobelins comprennent qu'ils sont en situation défavorable, ils battront en retraite pour sauver leur peau. Ils ne prolongeront les hostilités que s'ils estiment avoir une bonne chance de victoire. Ils ont perdu suffisamment des leurs pour la journée.






En revanche, quand les PJ quittent la zone accompagnés de Bianka, il reste une chance pour que tout gobelin encore présent dans les environs prenne cela pour une retraite. Les peaux-vertes qui s'étaient enfuies seront rassérénées par la tournure apparente des événements et lanceront une nouvelle attaque, même si l'assaut se montrera encore moins coordonné que la tentative de défense précédente. Les gobelins comprennent alors la difficulté de leur situation. S'ils n'ont rien à offrir au chef orque, leur tribu sera assurément condamnée. Les pertes qu'ils ont subies contre les bandits et, maintenant, face aux PJ, les réduisent au statut de repas chaud pour orques.

Appel des renforts

Si les PJ gèrent trop facilement la rencontre avec les gobelins, le MJ pourra faire en sorte de synchroniser l'arrivée du chef orque et des siens avec le nettoyage du repaire par les aventuriers. À moins que les PJ aient laissé quelqu'un pour monter la garde, les orques arrivent sur les lieux sans se faire remarquer. Heureusement pour les personnages, ces créatures ne sont pas de fins stratèges et n'hésitent pas à charger s'elles pensent pouvoir l'emporter. Leurs cris de guerre laissent amplement le temps de se préparer aux PJ.

Il se peut que les aventuriers préfèrent quitter les lieux au plus vite avec Bianka. Les orques ont peu de chances de poursuivre bien longtemps des personnes qui battent en retraite, au vu de la « nourriture » qui abonde dans l'antre des gobelins.

D'un autre côté, les PJ peuvent choisir d'affronter les orques car il ne faut pas oublier que laisser de telles créatures en vie ne fera que condamner d'autres honnêtes gens, surtout parmi les petits villages et les fermes isolées. Les PJ élevés dans de telles communautés, par opposition aux milieux plus urbains, seront plus réceptifs à la menace posée par les pillards gobelins et orques.

Tant que leur chef est en vie, les orques continueront à se battre. Si les PJ parviennent à tuer l'imposant orque, les autres peaux-vertes devront réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** pour rester dans la mêlée, sans quoi les orques s'enfuiront dans les bois. Le chef orque battra lui-même en retraite si deux de ses gardes du corps sont tués et si les PJ continuent à représenter une sérieuse menace pour sa survie. Il n'a aucun intérêt à risquer la mort pour rien.

Si les PJ ont eu du mal à se débarrasser des gobelins, il serait mal inspiré de leur imposer le chef orque en sus. En revanche, Gnaskrac et les gobelins restants pourront suivre la piste des PJ et les attaquer plus tard, soit la nuit même, soit le jour suivant, par surprise. Une telle rencontre reste entièrement à votre appréciation et n'est pas censée se présenter si plus d'un PJ est déjà grièvement blessé.

GUERRIERS GOBELINS
(8 au campement, 4 dans les bois)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	25%	30%	30%	25%	25%	30%	20%

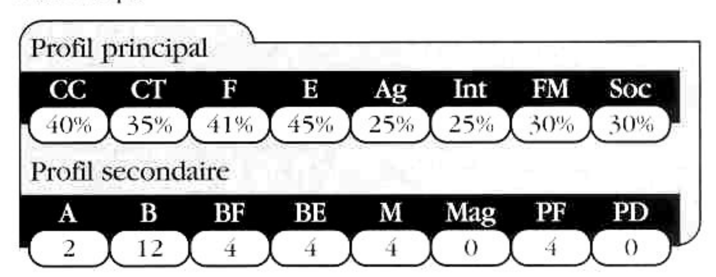
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	7	3	3	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Langue (gobelinoïde), Perception, Survie
Talents : Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Peur des elfes :* les gobelins se sentent très mal à l'aise en présence d'elfes. Qu'il s'agisse de l'animosité séculaire qui oppose les deux races ou tout simplement de l'odeur de propre et des manières de leurs adversaires, les gobelins doivent réussir un test de Peur quand ils ne sont pas au moins deux fois plus nombreux (en comptant leurs alliés) que les elfes présents.
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main ; quatre des gobelins du camp ont également un arc court

CHEF GNASKRAC

Carrière : Brute
Race : orque



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	35%	41%	45%	25%	25%	30%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	4	4	4	0	4	0

Compétences : Équitation, Escalade, Intimidation +10%, Langue (gobelinoïde), Perception, Survie, Torture
Talents : Combat de rue, Coups précis, Coups puissants, Menaçant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Animosité* : cf. règles spéciales des gardes du corps orques.
• *Kikoups* : cf. règles spéciales des gardes du corps orques.
Armure : armure moyenne (casque, gilet de mailles, veste de cuir)
Points d'Armure : tête 2, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : bouclier, kikoup

GARDES DU CORPS ORQUES (2)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	35%	35%	45%	25%	25%	30%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Compétences : Équitation, Escalade, Intimidation, Langue (gobelinoïde), Perception, Survie, Torture
Talents : Combat de rue, Coups puissants, Menaçant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Animosité* : les orques haïssent tout ce qui bouge, ce qui inclut les gobelins et les autres orques. Dès qu'ils en ont l'occasion et quelle que soit l'excuse prétextée, ils se battent entre eux, affrontant si possible une autre tribu mais n'hésitant pas à massacrer les membres de leur propre clan si aucun adversaire ne leur tombe sous la main. Un orque qui a une excuse, aussi mince soit-elle, doit réussir un test de Force Mentale sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes.
• *Kikoups :* quelle que soit la composition de l'équipement d'un orque, il dispose toujours d'un kikoup. Il s'agit d'une arme lourde et imposante, trop exotique pour qu'un humain s'en serve efficacement à une main, mais néanmoins capable d'infliger de graves blessures. Quand un orque manie un kikoup, il inflige des dommages égaux à son BF +1 au premier round de corps à corps, puis simplement égaux à son BF par la suite. Entre les mains d'autres créatures, le kikoup est une arme à une main avec l'attribut lente.
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir, calotte de cuir).
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 3, jambes 0.
Armes : kikoup, bouclier

LOUP

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	0%	30%	30%	40%	14%	25%	0%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	6	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +10%, Pistage
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés

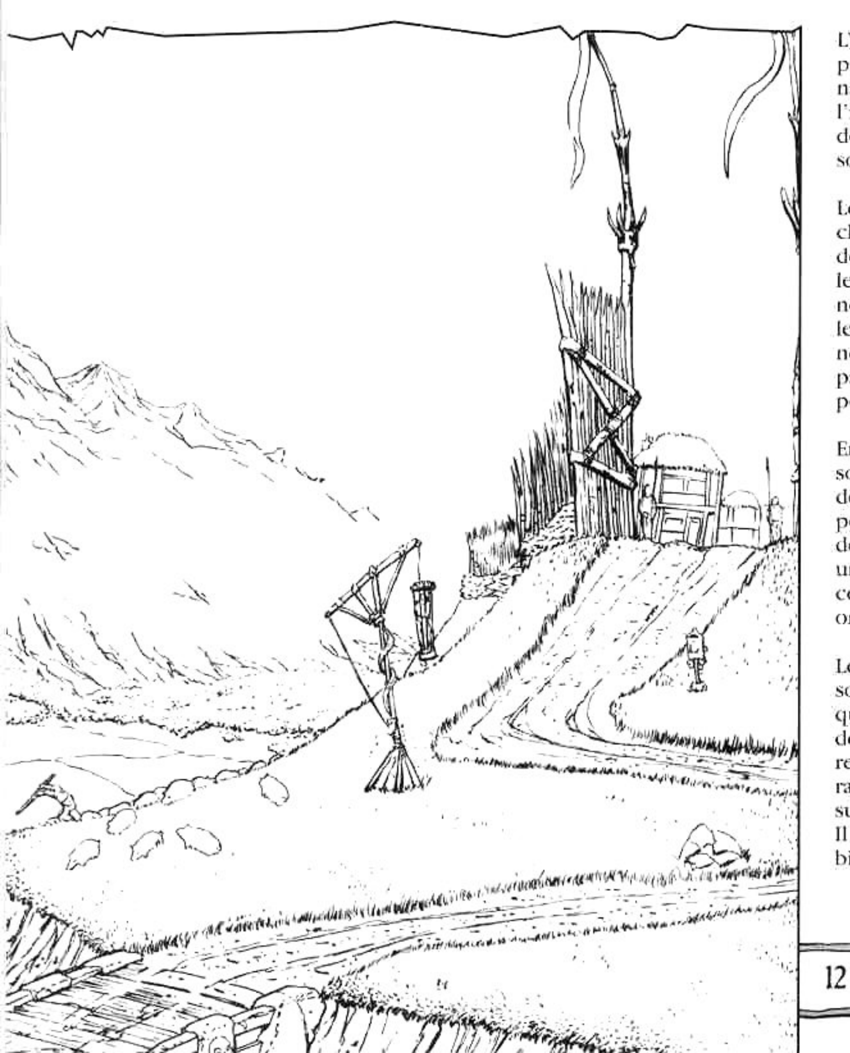


VOYAGE DE RETOUR

Une fois le combat terminé, les PJ ont Bianka von Radische sous leur protection. La fillette est secouée par ce qui vient de lui arriver et tombe parfois dans des accès de pleurs incontrôlés. Les PJ devront faire le nécessaire pour assurer la sécurité de la fille du baron et la ramener chez elle. Bianka ne comprendra rien de ce qu'ils lui racontent, étant donné qu'elle croit elle-même être la fille de feus Gretel Dunn et Hals, son époux. Ils étaient les seuls parents qu'elle ait jamais connus.

En raison des circonstances, Bianka se tournera vers tout PJ féminin, mise en confiance comme une jeune fille avec sa grande sœur. Si aucun personnage ne rentre dans ce cadre, Bianka ira naturellement vers le PJ qui paraît le moins intimidant.

Si les PJ lui montrent la lettre qu'ils ont trouvée, Bianka y jettera un regard vide. Elle ne sait pas lire et n'en comprendra pas le contenu, même si on lui lit à haute voix. Si les PJ insistent pour lui faire comprendre ce qu'ils savent, la fillette s'effondrera à nouveau en larmes. Ces dernières 24 heures ont eu raison d'elle. Les PJ devraient arriver à la conclusion (quitte à passer par un **test d'Intelligence** si nécessaire) qu'il vaut mieux ne pas brusquer la jeune fille et lui laisser le temps de comprendre sa destinée.



Leur prochaine mission consiste à escorter Bianka jusqu'à Herr Wilhelm Leibniz, dans la ville de Hermsdorf, à quatre jours de marche du poste de péage en ruine. L'avancée de la journée dépend de l'heure à laquelle les PJ ont lancé leur opération de sauvetage. Ils peuvent opter pour un retour aux ruines, itinéraire le plus évident, ou couper à travers bois jusqu'au village d'Ossino. Cette option est bien plus périlleuse car la zone est inconnue des aventuriers et la route mal définie. Le village n'est qu'à un jour de marche du poste de péage en passant par la route.

Les PJ désireront peut-être se reposer et refaire leurs forces au milieu des ruines. Rien ne leur permet de savoir s'ils sont hors de danger, si ce n'est l'absence de hurlements de loups dans la nuit.

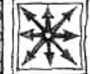
L'excursion jusqu'à Ossino se passe sans incident, à l'exception des pleurnicheries incessantes de Bianka. Elle n'a pas l'habitude de promenades aussi longues et a besoin de s'arrêter plus souvent que ne l'impose le rythme habituel des PJ. Mais les agissements de ces deux derniers jours ont également éreinté les personnages, dont certains sont peut-être encore gravement blessés.

Les PJ l'ont peut-être oublié, mais il va leur falloir passer par le bout de chemin qui traverse la clairière dans laquelle sont restées les dépouilles des tuteurs de Bianka, à l'air libre qui plus est. Les grands corbeaux et les corneilles sont rassasiés, mais l'essentiel des cadavres est encore là, nourriture de choix pour les autres charognards que sont les freux et les renards. Quand ils pénètrent dans la clairière, Bianka éclate de nouveau en sanglots. Elle demande aux PJ de s'arrêter pour enterrer ses parents et les ouvriers agricoles, qu'elle ne pourra jamais remercier pour leur gentillesse.

En accord avec la coutume régionale, il faut placer le mort face contre sol dans la tombe et adresser une prière à Morr pour que l'âme du défunt puisse entrer sans encombre au royaume des morts. La croyance populaire veut que cette pratique empêche les abjects nécromanciens de relever d'outre-tombe les corps des défunts. Les PJ peuvent tenter un **test de Connaissances générales (Empire)** pour se rappeler cette tradition. Le test est **Très facile (+30%)** pour toute personne originaire de la région.

Les PJ et Bianka gravissent une petite colline en fin d'après-midi, au sommet de laquelle ils aperçoivent le village fortifié d'Ossino, tandis que la pluie commence à tomber. La forêt s'arrête environ à 50 mètres de la douve qui encercle le village sur les trois-quarts de sa circonférence, offrant des pâturages pour les cochons, qui sont justement ramenés au village par la seule issue visible dans la palissade. La portion sud du village longe le Stir et un petit quai avance même dans l'onde. Il est important que les PJ comprennent que les portes du village vont bientôt fermer.





LA VISITE D'OSSINO

Tout PJ qui réussit un **test de Connaissances générales (Empire) Facile (+20%)** sait que courir vers les portes du village en criant au moment de la fermeture a peu de chances de convaincre les villageois de garder le portail ouvert pour les laisser rentrer. Les PJ auront plutôt intérêt à venir frapper à la porte après la fermeture et attendre qu'une sentinelle vienne au judas pour s'enquérir de l'identité des visiteurs et des raisons de leur venue. Les personnes connues des villageois seront admises d'emblée à l'intérieur, tandis que les étrangers devront attendre que le chef du village (Hergard Brauer, en l'occurrence) se présente. Pendant ce temps, la sentinelle garde le judas fermé à moins que les PJ ne la convainquent du contraire.

Quiconque jaillit des bois en criant sera perçu comme un agresseur. Les villageois verrouilleront alors la porte et sonneront l'alarme. Les femmes, les enfants et les personnes âgées se terreront dans les caves, tandis que les hommes assureront la défense, armés d'arcs, de haches, de lances et même de quelques boucliers. Tout individu qui aura approché ainsi le village devra réussir un **test de Charisme Difficile (–20%)** pour convaincre les villageois qu'il ne leur veut aucun mal. Le fait de montrer Bianka engendrera une réaction mitigée car tout le monde sait que les brigands sont sans scrupule et prêts à tous les stratagèmes pour pénétrer dans un village. Le MJ décidera de la marche des événements en fonction de l'aptitude des joueurs à interpréter leur personnage.

Si les PJ adoptent une approche plus raisonnable ou parviennent à s'extirper de la situation délicate évoquée ci-dessus, les villageois les accueilleront tant qu'ils ne montreront pas d'intentions belliqueuses. Les habitants d'Ossino sont avides de nouvelles et de ragots de l'extérieur et se montrent accueillants avec les étrangers pacifiques. Leur éducation reste suffisante pour laisser les PJ s'installer confortablement avant de donner libre cours à leur curiosité. L'auberge du *Cygne Couronné* est la seule auberge du village. Elle se tient près de la berge pour recevoir les bateliers et les commerçants qui voyagent sur le Stir.

Visite guidée

Ossino est un village des plus banals, à l'exception du temple dédié à Taal et Rhya. Les PJ voudront peut-être faire une offrande afin d'attirer la bonne fortune pour la suite de leur périple. La structure en bois fait environ 10 mètres de diamètre avec des murs de 3 mètres de haut et un toit en chaume qui culmine en son centre à 4 mètres au-dessus du sol. La seule ouverture du temple fait face à l'est. Cette entrée prend la forme d'un portail de 1,20 mètre de large, avec un crâne de bison forestier qui semble surveiller les visiteurs de ce lieu sacré, monté sur le linteau. Des gerbes d'orge sont accrochées de chaque côté du crâne. Un autel de pierre grossièrement taillée, d'environ 3 mètres de large sur 1 mètre de profondeur, se dresse contre le mur opposé, de l'autre côté de la grande fosse enflammée creusée au centre du temple. Un sanctuaire en l'honneur d'Undine, déesse locale et protectrice de ceux qui gagnent leur vie sur la rivière, est visible du côté de la berge.

Le Cygne Couronné

Les PJ trouvent un établissement bondé de villageois et de négociants. Les auberges restant le cœur de la vie sociale des villages, amener Bianka au *Cygne Couronné* ne pose aucun problème. Les PJ peuvent passer la nuit dans la salle commune pour 2 pa chacun (toutes les chambres privées sont déjà réservées). L'un d'eux devra également payer pour la fillette.

Vers la fin de la soirée, un homme s'approche des personnages et se présente sous le nom de Moritz Hausier, ancien soldat de Wurtbad de passage à Ossino. Il engage la conversation avec les aventuriers, leur demandant d'où ils viennent, où ils vont et ce qu'ils font. Moritz s'intéresse plus particulièrement à la relation qui existe entre Bianka et les PJ. Il remarque que la fillette ne semble pas être l'enfant de l'un des aventuriers, du moins à en croire les apparences. Nonchalamment, il pose quelques questions bienveillantes à Bianka. Il l'appelle par plusieurs noms affectueux, du genre « petit pot de miel » ou « mon ourson ». Si un PJ réussit un **test de Perception**, il se rendra compte que Moritz observe intensément Bianka, comme s'il attendait une réaction de sa part. Bianka, toujours traumatisée par les récents événements, répond poliment mais fait à peine attention à l'étranger.

Une fois que Moritz a obtenu quelques renseignements de la part des PJ (en particulier leur destination), il s'excuse et se retire dans sa chambre. Il explique qu'il doit repartir sur son embarcation aux premières heures de l'aube et qu'il lui faut se reposer.

Si les PJ cherchent à se renseigner sur Moritz en interrogeant les individus présents dans la salle commune, y compris l'aubergiste, ils apprendront que personne ne semble en avoir entendu parler auparavant. Deux clients, Edgar Grosz et Ralf Kahl sont en réalité des amis de Moritz, bien qu'ils feignent de ne pas le connaître. Ils ont pour instructions de ne rien dire.

Évocation d'un être cher



L'histoire de Moritz est tragique. Pendant qu'il servait dans l'armée, sa fille Helga disparut dans les bois alors qu'elle était partie cueillir des baies. Plusieurs équipes la cherchèrent en vain, sans jamais trouver le moindre indice sur ce qui advint de la fillette. Alors que la plupart des gens considèrent qu'elle a été la proie d'hommes-bêtes ou de gobelins, Moritz, lui, n'a jamais abandonné l'espoir de retrouver « son ourson » vivant. Sa femme partageait son optimisme, jusqu'au jour où une carriole folle lui roula dessus et la tua sur le coup.

Depuis qu'il a perdu ses deux êtres les plus chers, Moritz mène une existence vagabonde. Il a également développé une forme de paranoïa, si bien qu'il croit que tout le monde lui en veut. Il voyage avec Edgar Grosz et Ralf Kahl sur le Stir, acceptant toutes sortes de petits boulots pour joindre les deux bouts.

Quand Moritz a vu le visage de la jeune Bianka, il s'est persuadé que son Helga était de retour. Le rapport du sauvetage chez les gobelins ne fait que renforcer sa conviction. Il ne sait pas qui sont ces aventuriers, mais il est certain que personne ne l'empêchera de retrouver sa fille. En raison de son état mental, il est également convaincu que les PJ lui veulent du mal, ainsi qu'à sa famille, malgré les apparences.

« Je dois sauver Helga ! »



Le plan de Moritz est simple. Une heure avant l'aube, il se rend à la salle commune et tente d'enlever Bianka dans son sommeil. Si l'un des PJ tient la garde, il engage encore une fois la conversation et tente de recourir au talent Coups assommants en le prenant par surprise. Edgar Grosz et Ralf Kahl font partie des dormeurs de la salle commune et sont prêts à venir en aide à Moritz. Leur compagnon leur a tout raconté sur sa fille disparue, si bien qu'ils sont décidés à faire souffrir les PJ si ceux-ci font des complications.

Les aventuriers devront empêcher Moritz d'atteindre son embarcation et de prendre le large. S'ils échouent dans leur tentative, ils perdront Bianka et tout espoir de récompense. S'ils arrivent à rattraper Moritz et à l'arrêter, Hergard Brauer (le chef du village) demande aux PJ de rester un jour de plus, pour attendre que les patrouilleurs viennent démêler ce sac de nœuds. Les témoins susceptibles de corroborer la version des aventuriers ne manquent pas. Ces derniers n'ont donc pas à s'inquiéter tant qu'ils ne font pas d'histoires avec les patrouilleurs. Si tous leurs adversaires périssent au cours du combat, les PJ peuvent même espérer récupérer leur bateau.





MORITZ HAUSIER

Carrière : Batelier (ex-Soldat)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	38%	32%	41%	35%	25%	30%	26%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	4	5	0	7	0

Compétences : Canotage, Commérage, Connaissances générales (Empire), Équitation, Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (reikspiel), Orientation, Natation, Navigation, Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Course à pied, Désarmement, Grand voyageur, Maîtrise (armes lourdes), Résistance accrue
Folies : idées venimeuses
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin)
Dotations : bateau, corde, bourse contenant 3 co et 7 pa

EDGAR GROSZ ET RALF KAHL

Carrière : Batelier
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	24%	32%	31%	29%	27%	32%	28%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	2	0

Compétences : Canotage, Commérage, Connaissances générales (Empire) +10%, Jeu, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (reikspiel), Natation, Navigation, Orientation, Perception, Résistance à l'alcool, Survie
Talents : Acuité visuelle, Grand voyageur, Résistance aux maladies, Sens de l'orientation
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin)
Dotations : bourse contenant 9 pa







DERNIER AFFRONT

Le trajet jusqu'à Hermsdorf ne prend que deux jours depuis le village d'Ossino. Le voyage sera facilité si les PJ prennent l'embarcation de Moritz et que l'un d'entre eux a la compétence pour le naviguer. Le bateau ne pourra les mener que jusqu'à l'auberge de la *Grenouille Frétillante* (un jour de navigation) ou à Wurtbad (à peine plus de deux). Hermsdorf n'est pas sur la rivière, mais au croisement entre la route de la Vieille Forêt et la route d'Ossino.

Quand les PJ se présentent devant la ville fortifiée d'Hermsdorf, ils doivent payer chacun un droit de passage de 1 pa. S'ils demandent l'adresse de Herr Wilhelm Leibniz, intendant du baron von Radische, l'une des sentinelles de la porte de la ville ou de la garde leur indiquera l'hôtel de ville, 2 Waldstrasse, au sommet d'une colline située dans le quartier nord-est du bourg. Cette demeure est l'une des plus imposantes et des mieux pourvues de tout le voisinage.

Les PJ attendent quelques instants après avoir frappé pour qu'un domestique vienne leur ouvrir. Il les toise d'un air dédaigneux et leur demande froidement qui ils sont et ce qu'ils veulent. Quand les PJ font mention de Bianka von Radische, le serviteur leur demande d'entrer et les guide jusqu'au salon. Il leur demande de bien vouloir s'asseoir, annonçant l'arrivée imminente de Herr Leibniz. En fermant la porte, il n'oublie pas de leur intimer l'ordre de ne rien toucher.

Herr Leibniz, un homme grand et maigre affichant un air autoritaire, entre dans la pièce et accueille chaleureusement les PJ et Bianka. Les PJ ont probablement le médaillon ou la lettre en leur possession, pour prouver à l'intendant que la fillette est bien celle qu'ils prétendent. S'ils n'ont ni l'un ni l'autre de ces objets, l'intendant leur demande comment la jeune fille s'est retrouvée sous leur protection, tout en l'observant attentivement.

Herr Leibniz finit par reconnaître Bianka comme étant la fille du baron von Radische. Malheureusement, bien des choses ont changé au cours des derniers jours. Le baron a été victime d'un accident de chasse alors qu'il était en compagnie du grand duc et du baron Waldemar von Zützen, son grand rival et second fils du seigneur de la baronnie de Zützen. Le grand duc a dû rapidement promouvoir le baron Waldemar pour remplacer feu le baron von Radische, ce dernier n'ayant aucun héritier reconnu. L'un des premiers gestes du nouveau baron fut de remplacer Herr Leibniz dans son rôle d'intendant.

Bien conscient que les PJ ne pourront élever Bianka en accord avec son rang, Herr Leibniz leur annonce qu'il prend la fille de von Radische sous sa tutelle et l'élèvera comme sa propre enfant. Herr Leibniz offre 10 co à chaque PJ en guise de dédommagement. Il n'a qu'une exigence : que les aventuriers ne révèlent pas la véritable identité de Bianka. Herr Leibniz craint en effet que, si la rumeur de l'existence d'une fille du baron von Radische vient à se propager, la vie de Bianka soit abrégée par un « accident ». Si les PJ tentent de marchander une récompense plus substantielle en insistant sur le fait qu'ils en savent beaucoup, Herr Leibniz leur répondra courtoisement que si leur parole devait s'opposer à la sienne, il ne faut pas oublier qu'ils restent des étrangers, qui plus est d'un rang inférieur au sien. L'ancien intendant les informe qu'il est dans leur intérêt de prendre l'argent et d'aller trouver leur fortune dans une autre ville, le plus loin possible. Sur ce, Herr Leibniz souhaite un bon voyage aux PJ et leur dit adieu.

Bienvenue dans le Vieux Monde…

Points d'expérience

Chaque PJ reçoit 100 xp pour avoir terminé l'aventure. Les personnages peuvent également chacun recevoir des xp supplémentaires pour les faits suivants :

- 20 xp pour avoir sauvé la vie d'Emmerich Handler
- 50 xp pour avoir ramené Bianka vivante à Hermsdorf
- 15-35 xp pour récompenser une bonne interprétation

Suite des aventures

En achevant *Les Jolies Choses*, les PJ ont normalement acquis une certaine expérience et reçu quelques durs enseignements sur la vie dans le Vieux Monde. S'ils n'évoluaient pas ensemble jusque-là, ce périple aura également pu servir à en faire un groupe lié. Si vous avez l'intention de continuer avec ce groupe dans la campagne des *Voies de la damnation*, il serait opportun de les orienter en direction du Middenland. Une fois qu'ils arrivent à Untergard, vous pouvez leur faire jouer l'aventure du livre de base : *En passant par la Drakwald*. De quoi faire une belle transition vers les *Voies de la damnation : les Cendres de Middenheim*.

Si vous préférez vous en tenir à de courtes aventures, le supplément *La Crypte des Secrets* reste la meilleure option. La position géographique des PJ est telle qu'ils pourront facilement enchaîner avec *Pour l'Amour ou l'Argent* ou *Une Nuit Agitée aux Trois Plumes*. Vous pouvez ainsi vous servir de l'une de ces deux aventures pour les mener jusqu'à Nuln et leur faire jouer *Le Boucher connaît la Musique*. Enfin une autre possibilité consiste à jouer *La Maison de l'Horreur* dans n'importe quelle ville adaptée, peut-être même Hermsdorf.

Si vous avez l'intention de créer vos propres aventures, vous pouvez exploiter les tensions qui font rage au niveau de la frontière entre le Talabecland et le Stirland. Si Gnaskrac survit à l'aventure, il pourra réunir plusieurs tribus orques et gobelines et entamer sa série de descentes dans les villages des environs, ce qui pourrait amener à une aventure du type *Sept samouraïs*, dans laquelle les PJ doivent sauver un village de la destruction. Dernière option, et non la moindre : il vous reste toujours Lars, le chasseur de primes. Sa vengeance contre les PJ peut se présenter sous de nombreuses formes.





AXELBRAND RIESE, BATELEUR HUMAIN

Carrière : Bateleur
Race : humain

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	31%	33%	31%	25%	34%	28%	33%	36%
Avancé	+5%	+10%	—	—	+10%	—	+5%	+10%
Actuel	31%	38%✓	31%	25%	34%	28%	33%	36%

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	12	3	2	4	0	0	3
Avancé	—	+2	—	—	—	—	—	—
Actuel	1	12	3	2	4	0	0	3

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire) +10%, Escamotage, Évaluation, Expression artistique (acrobate, jongleur), Langue (reikspiel) +10%, Natation, Perception
Talents : Maîtrise (armes de jet), Résistance aux poisons, Sur ses gardes, Vision nocturne
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : 5 dagues de jet, arme à une main (épée), dague

Dotations : vêtements communs, costume, gibecière, couverture, chope en bois, couverts en bois, rations pour 2 semaines, bourse contenant 5 co.



Vous avez grandi dans un petit village d'Averland, que vous avez abandonné pour rejoindre une troupe de bateleurs à l'âge de 10 ans. Karl, chef de la troupe, a eu pitié de vous et vous a appris le lancer de couteaux, les acrobaties et la jonglerie. La troupe est devenue votre vraie famille et vous avez participé à de nombreux spectacles qui ont fait la joie des foules d'Averland. Il y a quelques mois, des cris vous ont réveillé au milieu de la nuit. Une bande de fanatiques était en train de mettre le feu aux tentes et de tuer tout ce qui passait, hurlant qu'il s'agissait du jugement de Sigmar. Quand vous avez vu un gigantesque fléau d'armes s'abattre sur le crâne de Karl, vous avez compris que tout était fini et avez fui. Depuis, vous marchez sans cesse vers le nord. La dernière fois que vous vous êtes produit remonte à cette nuit où vous avez vu toute votre famille mourir.

LANRIC GUTH, TRAFIQUANT DE CADAVRES

Carrière : Trafiquant de cadavres
Race : humain

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	27%	32%	29%	36%	31%	27%	34%	28%
Avancé	+5%	+5%	+5%	—	+10%	—	+10%	—
Actuel	27%	32%	34%✓	36%	31%	27%	34%	28%

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	11	3	3	5	0	0	2
Avancé	—	+2	—	—	—	—	—	—
Actuel	1	11	3	3	5	0	0	2

Compétences : Alphabet secret (voleur), Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Escalade, Fouille, Langue (reikspiel), Marchandage, Perception
Talents : Chance, Course à pied, Fuite, Résistance aux maladies, Sain d'esprit
Armure : armure légère (gilet de cuir, calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin), dague

Dotations : lanterne, huile pour lampe, piolet, besace, pelle, vêtements communs, gibecière, couverture, chope en bois, couverts en bois, rations pour 2 semaines, bourse contenant 2 co.



Vous avez grandi dans les rues de Nuln. Lorsque vous étiez jeune, les affaires de votre bourgeois de père s'effondrèrent et votre famille fut dépossédée. Aucun commerçant ne voulut vous prendre comme apprenti, y compris les soi-disant amis de votre père. Vous terminâtes alors dans une bande de trafiquants de cadavres. Les érudits de Nuln étaient constamment en quête de cadavres frais et ils payaient bien. Au départ, vous vous contentiez de piller les tombes, mais cette méthode ne produisait pas assez de dépouilles. C'est pourquoi Friedrich, le chef de bande, commença à enlever des gens dans la rue pour créer ses propres cadavres. Vous n'aviez pas signé pour une carrière de meurtrier et avez donc quitté Nuln pour aller trouver votre fortune ailleurs. Vous savez bien que Friedrich ne vous laissera pas partir comme cela, vu que vous connaissez tous ses secrets. Cela fait maintenant plusieurs semaines que vous êtes sur la route et quelques compagnons ne seraient pas de trop.

MAGLYN BEYER, CONTREBANDIÈRE HUMAINE

Carrière : Contrebandier
Race : humain

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	25%	35%	33%	34%	24%	33%	28%	31%
Avancé	+5%	+5%	—	—	+10%	+10%	—	+10%
Actuel	25%	35%	33%	34%	29% ✓	33%	28%	31%

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	11	3	3	4	0	0	3
Avancé	—	+2	—	—	—	—	—	—
Actuel	1	11	3	3	4	0	0	3

Compétences : Alphabet secret (voleur), Canotage, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Évaluation, Fouille, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Marchandage, Natation, Perception
Talents : Acuité visuelle, Dur en affaires, Intelligent
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin), dague



Dotations : vêtements communs, besace, couverture, chope en bois, couverts en bois, 2 torches, rations pour 2 semaines, bourse contenant 11 co.

La contrebande est une affaire de famille depuis des générations. Il était donc normal que vous soyez déjà en train de détourner l'attention de la garde pour papa et maman à l'âge de cinq ans. Quand vos parents sont morts de la peste, vous avez pris les rênes de leur petit commerce. La contrebande de brandy bretonnien par le col de la Hache mordante est devenue votre spécialité. Vous étiez en affaires depuis longtemps avec Artur Meyer, seigneur du crime d'Helmgart, quand la dernière livraison s'est mal passée. Des brigands vous ont dévalisée, renégats qui étaient censés être soudoyés par Artur, et vous avez perdu à la fois votre livraison et votre carriole. Vous n'avez pas cru à l'accident et avez préféré changer d'air plutôt que de finir au fond de quelque rivière, à la demande d'Artur. Vous avez donc quitté le Reikland et mis le cap sur le Stirland un mois plus tôt.

TANKRED KALTENBACH, SOLDAT HUMAIN

Carrière : Soldat
Race : humain

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	37%	28%	32%	31%	29%	28%	37%	29%
Avancé	+5%	+5%	—	—	+10%	—	+5%	—
Actuel	37%	28%	32%	31%	29%	28%	37%	29%

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	10	3	3	4	0	0	2
Avancé	+1	+2	—	—	—	—	—	—
Actuel	2 ✓	10	3	3	4	0	0	2

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Équitation, Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (reikspiel), Perception, Soins
Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Maîtrise (armes lourdes), Résistance à la magie, Robuste
Armure : armure moyenne (calotte de cuir, gilet de mailles)
Points d'Armure : tête 1, bras 0, corps 2, jambes 0
Armes : arme à deux mains (épée à deux mains), arme à une main (hache), dague



Dotations : vêtements communs, gibecière, couverture, chope en bois, couverts en bois, uniforme, rations pour 2 semaines, bourse contenant 8 co.

Vous avez toujours voulu être soldat, c'est pourquoi vous vous êtes engagé au service du comte de Wissenland dès que vous avez eu l'âge requis. Vous avez participé à quelques batailles contre des orques et tourmenté une bande de brigands ou deux, mais la vie militaire s'est avérée bien plus ennuyeuse que ce que vous attendiez. À la fin de votre service, vous avez dit adieu à l'armée du comte et êtes parti seul de votre côté. Vous aviez entendu dire qu'Hardwig, votre ancien capitaine, avait monté une troupe de mercenaires en service dans les marches d'Ostland. Cela fait maintenant quelques semaines que vous remontez vers le nord. On dit que l'action y est plus présente et les payes plus consistantes que dans l'armée impériale. Si cette piste ne donne rien, l'Empire aura bien quelque chose à offrir à un soldat émérite comme vous.

– LES BÂTIMENTS DU VIEUX MONDE –

On trouve de nombreux types de constructions différents dans le Vieux Monde. Les exemples qui suivent sont destinés à vous inspirer et ne doivent pas être considérés comme des archétypes immuables. Il existe de nombreuses variations possibles sur le modèle de ces édifices et vous pouvez les modifier comme bon vous semble ou vous en inspirer pour créer vos propres bâtiments. Toutefois, vous n'aurez besoin de plans aussi fouillés que lorsque vous animerez des aventures détaillées à l'intérieur de vos bâtiments. Lorsque vos personnages voyagent, il n'est pas nécessaire de disposer d'un plan précis pour chaque auberge, poste de péage ou temple de campagne qu'ils rencontrent en chemin. Dans ce cas-là, vous pouvez vous référer aux plans inclus ici et décrire le bâtiment de façon générale. Souvent, l'agencement d'un bâtiment n'a pas grande importance.

La description du relais de diligences contient la description détaillée des différentes pièces, tandis que les pièces des autres plans portent simplement les noms de « chambre, bar, écuries » et ainsi de suite. Mais après avoir lu la description de l'auberge, le rôle de chaque pièce devrait être évident.

RELAIS DE DILIGENCES

On trouve ces auberges partout dans le Vieux Monde. Elles rendent un certain nombre de services importants en permettant aux voyageurs fatigués de se reposer et aux compagnies de diligences de changer d'attelage au cours d'un voyage et de réparer les voitures endommagées. Les patrouilleurs les utilisent également comme bases et comme prisons temporaires pour les criminels qu'ils capturent sur la route. Dans les temps troublés, ces auberges servent de bastions à la population qui peut se rassembler derrière leurs solides murailles pour échapper aux bandits en maraude ou aux gobelins. Dans les périodes plus calmes, ce sont des lieux de repos appréciés des voyageurs épuisés. Les relais de diligences sont général ement des entreprises indépendantes, mais on rencontre souvent des chaînes d'auberges appartenant à la même famille sur les routes les plus fréquentées. Les propriétaires de ces établissements gagnent leur vie grâce aux pensions acquittées par les clients et les patrouilleurs mais aussi grâce aux loyers que leur versent les diverses compagnies de diligences qui utilisent leurs installations.

Notre plan montre la disposition d'une auberge de taille moyenne, mais certaines peuvent être beaucoup plus grandes alors que d'autres ne sont rien de plus qu'un débit de boissons avec quelques chambres et une écurie.

Habitants

Les relais de diligences emploient un personnel varié, comprenant des cuisiniers, des serveuses de bar, des palefreniers et, occasionnellement, des gardes. Le nombre d'employés y est très variable. Dans certains cas, ce sont le propriétaire et sa famille qui composent le personnel de l'auberge. Dans d'autres, le propriétaire emploie les habitants d'un village voisin. Une auberge de taille moyenne est généralement dirigée par un patron qui supervise un ou deux employés de bar, un cuisinier assisté d'un marmiton, deux femmes de chambre, deux valets d'écurie et un portier qui fait aussi office de maréchal-ferrant.

Les portes

Toutes les portes peuvent être fermées à clé et elles le sont fréquemment. On n'est jamais trop prudent quand on pense au genre de personnes qui arpentent les routes de nos jours. En général, les seules portes qui ne sont pas verrouillées sont celles que les visiteurs sont susceptibles d'utiliser.

1. Les murailles extérieures

La majorité des auberges situées à l'extérieur des principales cités sont pourvues d'une muraille défensive d'un genre ou d'un autre. Selon l'endroit où elles sont établies, ces murailles sont faites de bois ou de pierre et mesurent de 2,60 mètres à 4 mètres de haut. On y entre par une ou deux portes donnant sur la route. Ces portes sont généralement ouvertes, à moins que le patron ne s'attende à du grabuge. Dans les régions sauvages, où l'on rencontre fréquemment des monstres en maraude, les portes sont toujours fermées et barrées. Les cochers qui veulent y entrer pour la nuit sonnent du cor pour se signaler aux occupants.

2. Le portier

Il y a toujours un portier de service pour veiller à l'arrivée et au départ des diligences. Le portier reçoit les diligences lorsqu'elles arrivent et dirige le cocher vers une écurie libre.

3. La cour

C'est dans la cour pavée qu'on panse les chevaux et qu'on répare les voitures. Dans certaines auberges, on trouve dans un coin de la cour un trou creusé dans le sol, qui est utilisé comme cellule provisoire par les patrouilleurs. Une grille de fer scellée par-dessus empêche les prisonniers de s'échapper et leur assure un séjour très inconfortable, particulièrement s'il pleut.

4. Le bar

C'est l'endroit le plus fréquenté par les voyageurs. Là, ils peuvent se détendre et goûter les mets et les boissons proposés par l'auberge. C'est dans ce lieu qu'on a le plus de chances de trouver le patron, occupé à surveiller le personnel ou à servir lui-même.

5. Les écuries et le hangar des diligences

Les palefreniers mettent les chevaux à l'écurie et prennent soin d'eux. En hiver (ou par très mauvais temps), on gare les diligences à l'abri dans le hangar. Aux autres périodes de l'année, on les laisse dans la cour.

6. La forge

On y trouve un maréchal-ferrant/charron, qui, dans les plus petits établissements, fait aussi office de palefrenier, serveur et de tout ce qu'on veut bien lui donner comme fonction.

7. Les entrepôts

Les marchandises transportées par les compagnies de diligences peuvent y être entreposées pour la nuit. Habituellement on y met également les bagages des voyageurs. Cependant, la plupart des patrons d'auberges n'offrent aucune garantie quant aux vols qui pourraient se produire durant la nuit. Mais il est tout de même plus sûr de déposer ses bagages à cet endroit que de les laisser dans la diligence. On conseille aux voyageurs de conserver leurs objets de valeur avec eux en permanence.

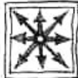
8. La brasserie

Très couramment, les auberges brassent leur propre bière sur place. C'est une habitude appréciée des voyageurs car chaque nouvelle auberge leur apporte ainsi le plaisir de goûter une nouvelle sorte de bière.

9. La salle commune

Il s'agit d'une très grande chambre pouvant accueillir jusqu'à 20 dormeurs dans des lits et plus s'il y a des gens qui dorment sur le sol. Ces dortoirs sont généralement propres et fonctionnels mais souvent bruyants, particulièrement lorsqu'ils sont remplis de voyageurs ivres ronflant à poings





VUE DE LA FAÇADE

RELAIS DE DILIGENCES TYPIQUE

CARTE 1

1ER ÉTAGE

(8. Brasserie)
(4. Bar)
Bas
Balcon
10. Chambre
10. Chambre
10. Chambre
10. Chambre du patron
Bas
Galerie
12. Patrouilleurs
Bas
9. Dortoir
10. Chambre
10. Chambre
10. Chambre
12. Chambre
12. Salle de réunion
11. Serviteurs
11. Serviteurs
11. Serviteurs

0 1,5 3 4,5 6 7,5 mètres

REZ-DE-CHAUSSÉE

3. Cour intérieure
8. Brasserie
6. Forge
5. Hangar des diligences
Jardin potager
Haut
4. Bar
Vers la cave
Haut
7. Cellier
Haut
3. Cour intérieure
Cuisines
5. Écuries
5. Écuries
Salle de bar privée (arrière-salle)
2. Loge du portier
Cour extérieure
1. Mur extérieur

LÉGENDE

Porte
Porte Secrete
Fenêtre
Échelle
Escaliers
Cheminée
Palissade
Clôture
Trappe
Pilier
Colonne
Cachot / Grille

fermés. Ce sont généralement les clients les moins fortunés qui utilisent ces dortoirs, car la nuitée ne coûte que 5 s par personne (2 s sans le lit).

10. Les chambres

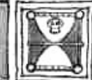
Ces chambres offrent intimité et confort car elles sont bien mieux meublées que les dortoirs. Chaque chambre peut confortablement accueillir deux personnes mais on peut y loger quatre occupants en partageant les lits. Le prix moyen d'une chambre est de 10 s par nuit.

11. Les quartiers des domestiques

C'est là que dort le personnel de l'auberge. Souvent, c'est également là qu'on loge pour la nuit les cochers de passage. Toutefois, dans certaines auberges, on leur permet d'utiliser une chambre libre ou une place au dortoir, à condition que l'auberge ne soit pas bondée.

12. Les patrouilleurs

De nombreuses auberges réservent une ou deux pièces pour les patrouilleurs. Il s'agit généralement d'un échange de bons procédés. Les patrouilleurs disposent d'un logement pour la nuit et d'un lieu où accomplir leurs fonctions administratives, tandis que le patron de l'auberge y gagne la protection que lui apporte la présence de ces officiers.

ÉCLUSE FLUVIALE ET MAISON DE L'ÉCLUSIER

Les canaux sont les artères du commerce et des voyages dans de nombreuses régions du Vieux Monde et les écluses sont essentielles pour favoriser ces déplacements. Les écluses sont souvent sous la responsabilité d'éclusiers qui les font fonctionner et recueillent les péages des bateaux qui y passent. Le droit de passage est généralement de 1 ou 2 co, mais certains éclusiers rapaces essaient toujours d'obtenir (certains diraient extorquer) un petit supplément de leurs clients.

Les portes de l'écluse ne s'ouvrent qu'avec la clé de l'éclusier. Une fois ouvertes, il utilise un cabestan pour ouvrir les vannes et faire varier le niveau de l'eau.

Un éclusier partage sa maison avec sa famille, mais dans les zones dangereuses ou dans les endroits où les droits de péages sont élevés, on y trouve souvent des gardes armés qui ont pour mission de protéger les intérêts de leur seigneur.

ÉCLUSE DE RIVIÈRE TYPIQUE ET MAISON D'ÉCLUSIER
CARTE 2

VUE DE LA FAÇADE

1ER ÉTAGE
Chambre

REZ-DE CHAUSSÉE
Cour
Cellier
Logement
Cuisine
Bureau
Coffre fort
Cour

Porte de l'écluse
Rivière
Porte de l'écluse
RIVIÈRE

0 1,5 3 4,5 6 7,5 mètres

N

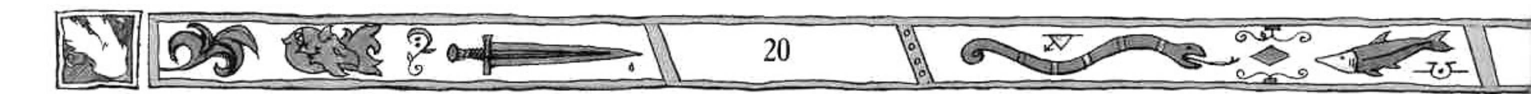
LÉGENDE
- Porte
- Porte secrète
- Fenêtre
- Échelle
- Escaliers
- Cheminée
- Palissade
- Clôture
- Trappe
- Pilier
- Colonne
- Cachot/grille

TEMPLES RURAUX

Les services proposés par les temples ruraux du Vieux Monde complètent ceux qui sont offerts par les relais de diligences. Ces temples sont situés non loin des routes ou des rivières et combinent les fonctions d'auberge et de lieu de culte. En plus de fournir de la nourriture et un refuge aux voyageurs, ce sont des temples à part entière où les visiteurs peuvent prier et rechercher une direction spirituelle. Les temples ne facturent pas leurs services, mais on attend de leurs visiteurs qu'ils y fassent une offrande selon leurs moyens en échange de l'hospitalité qu'on leur prodigue. Les temples ruraux se présentent généralement sous la forme de bâtiments à un étage, ceints d'une robuste muraille. La porte d'entrée est suffisamment grande pour laisser passer un chariot ou un carrosse et on trouve des écuries à l'intérieur de l'enceinte. Le temple et les cuisines occupent le rez-de-chaussée et les logements réservés aux prêtres et aux voyageurs se trouvent à l'étage. Les logements des serviteurs se trouvent habituellement au-dessus des écuries.

Le personnel des temples

En plus des deux ou trois prêtres responsables du temple, les temples ruraux peuvent avoir jusqu'à six gardes armés. Une période de service dans un temple rural constitue une pénitence assez répandue chez les adeptes de certaines divinités.



TEMPLE RURAL TYPIQUE

CARTE 3

REZ-DE-CHAUSSÉE

Muraille extérieure
Salle paroissiale
Puits
Chambre des prêtres
Temple principal
Cuisine
Cellier
Écuries
Muraille extérieure
Muraille extérieure
Intendant
Grand prêtre
Sacristie
Antichambre
COUR
Salle des gardes
Salle des gardes
Armurerie
Porte
Dortoir

VUE DE LA FACADE

0 1,5 3 4,5 6 7,5 mètres

1er ÉTAGE DU TEMPLE

Cellule
Cellule
Salle commune
Cellule
Cellule
Cellule
Cellule
Cellule

1er ÉTAGE DES ÉCURIES

Serviteurs
Serviteurs
Serviteurs

N

LÉGENDE

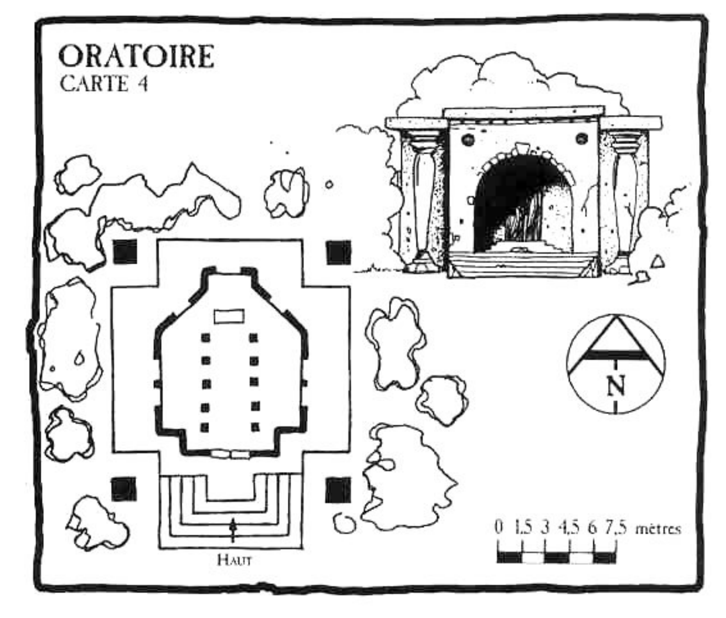
Porte
Porte secrète
Fenêtre
Échelle
Escaliers
Cheminée
Palissade
Clôture
Trappe
Pilier
Colonne
Cachot/grille

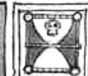
ORATOIRES DE BORD DE ROUTE

Les oratoires et les autels sont très communs le long des routes et des rivières du Vieux Monde. Ce sont généralement les habitants d'une localité voisine qui les construisent et les maintiennent en état, mais parfois ils comptent aussi sur les offrandes des personnes de passage pour leur entretien. Ces oratoires peuvent être dédiés à diverses divinités. Dans les régions les plus sauvages, on rencontre très fréquemment des autels consacrés à Taal et à Rhya, mais ailleurs on en trouve qui sont voués à une ou plusieurs divinités locales ou à un dieu national comme Sigmar.

Dans le Chapitre 8 du livre de base, vous trouverez des détails sur l'architecture des autels, bien que leur aspect varie considérablement. Vous pouvez utiliser le plan qui vous est fourni ici comme base pour tous les oratoires.

L'oratoire est installé sur un socle de pierre d'à peu près un mètre de haut, sur le côté de la route ou de la rivière et on peut voir une statue ou une colonne à chacun des coins du socle. Il est fait de pierre et recouvert d'un toit d'ardoise ou de chaume. L'espace intérieur est petit et dépourvu de tout ameublement, à l'exception des colonnes qui soutiennent le toit et d'un autel ou d'une statue. L'oratoire est un endroit où les voyageurs peuvent se mettre à l'abri du mauvais temps, prier et faire des offrandes. Dans certains d'entre eux, les visiteurs font leurs offrandes en glissant des pièces de monnaie dans des fentes situées sur l'autel ou le sol. Ces fentes donnent sur des troncs que les responsables de l'oratoire viennent vider de temps en temps pour en collecter les offrandes. Généralement, on ne peut accéder à ces troncs à offrandes que par un panneau dissimulé ou piégé quelque part à l'intérieur de l'oratoire. Des personnages qui oseraient piller un oratoire pourraient bien s'attirer le courroux de la divinité concernée.



UN VILLAGE TYPIQUE DU REIKLAND

La carte présentée ici montre la disposition d'un village typique, tel qu'on peut en trouver à peu près partout dans la province du Reikland, au sein de l'Empire. Dans notre description, le village se trouve sur un affluent du Reik, près de la ville de Grünburg, à une centaine de kilomètres d'Altdorf. Sa position n'étant pas signalée sur la carte de l'Empire, vous pouvez l'implanter où il vous plaira. Quoi qu'il en soit, il est là pour vous guider dans la création de vos propres villages.

Emplacement

Toutes les localités de ce type doivent disposer d'un point d'eau douce et, dans notre exemple, le village est situé sur les rives du Frisch, un petit affluent du Reik. D'autres villages peuvent être installés sur les berges de petits lacs ou disposer de puits alimentés par des sources souterraines.

Fortifications

La plus grande partie de l'Empire étant constituée de vastes régions couvertes de forêts luxuriantes habitées par toutes sortes de créatures sauvages et hostiles (des ours énormes, des gobelins et des hommes-bêtes), les villages sont généralement protégés par un mur défensif d'une nature ou d'une autre, voire par un fossé. Le village de Kleindorf a la chance de posséder les deux. Il est protégé par une combinaison de murs de pierres sèches, de barrières de rondins et de palissades de piquets, ce qui n'est pas réellement suffisant pour décourager une attaque organisée, mais qui suffit à retarder une incursion de bandits ou à tenir les animaux sauvages à l'écart.

Habitants

C'est au MJ de décider du nombre d'habitants, mais un village compte généralement moins de 100 âmes. Dans le cas de Kleindorf, il y a 74 villageois, parmi lesquels 31 femmes, 27 hommes et 16 enfants. Il n'existe pas d'administration officielle ou de gouvernement. C'est le conseil de la ville voisine de Grünburg, dont le village dépend pour sa protection et pour la vente de ses produits frais au marché, qui perçoit les taxes et les fermages. Les villageois se réunissent lorsque le besoin s'en fait sentir, soit au temple du village (dédié à Sigmar Heldenhammer, dans ce cas), soit à l'auberge du *Char à Foin*. Ce sont les villageois les plus âgés et les plus riches qui président ces réunions, habituellement Herr Braun, le meunier du village, ou Frau Weisskopf, la prêtresse du temple.

Le guet

Ce village ne possède pas de milice organisée. Cependant, la milice de Grünburg fait quelquefois appel aux villageois pour grossir ses effectifs, en lieu et place de redevances financières. Pour assurer la défense de Kleindorf, chaque famille, à tour de rôle, fournit un garde pour les deux portes d'accès au village qui sont situées sur la seule véritable route.

Bâtiments

En plus de son auberge à l'architecture anarchique et de son temple quelque peu décrépit, le village se targue de posséder un moulin qui fonctionne grâce à une roue à aubes bringuebalante, trois fermes importantes, divers artisans, un herboriste local et un pêcheur.

La plupart des bâtiments sont construits dans le style typique du Reikland. Ce sont des maisons à colombages, à toits de chaume, avec des remises et des appentis en bois.

L'auberge du Char à Foin

Le *Char à Foin* occupe tout un côté de la place gazonnée du village, juste à côté de l'étroit pont de pierre qui enjambe le Frisch. L'auberge est disposée de la même façon que le relais de diligences décrit plus haut, mais elle n'est pas aussi bien entretenue ni aussi bien meublée. Elle possède des écuries pour une demi-douzaine de chevaux et les chambres correspondantes pour les quelques voyageurs qui passent dans les parages. Les prix sont en dessous de la moyenne, mais le service l'est aussi. La bière est brassée sur place et la nourriture est faite maison, avec des produits locaux. Le personnel se compose de Herr Obers avec son épouse, ses deux filles et un vieux domestique.

Les chaumières des artisans

Elles sont disposées autour de la place centrale avec son charmant étang à carpes. Ce sont les demeures d'un maréchal-ferrant/forgeron, d'un charpentier/charron, d'un bourrelier et d'un fourreur.

Les grandes fermes

Les trois fermes les plus importantes du village abritent les familles les plus nombreuses et les plus respectées de la communauté : les Bruckner, les Hildebrand et les Düber. Chacune de ces familles possède une variété d'animaux, parmi lesquels quelques têtes de bétail, une demi-douzaine de moutons, deux ou trois chèvres et une douzaine de poules environ. Les Hildebrand possèdent également quatre chevaux. De surcroît, chaque famille cultive plusieurs champs répartis de chaque côté des murs d'enceinte.

Le moulin

Herr Braun est le meunier de la région et c'est lui qui se charge de moudre le blé cultivé par les fermiers de Kleindorf, mais aussi par ceux des exploitations environnantes. C'est un personnage rebondi et jovial, très respecté des gens du pays, qui porte un vif intérêt aux affaires de toute la communauté.

Le temple

Le seul autre édifice de quelque importance à Kleindorf est le bâtiment en pierre du temple dédié à Sigmar Heldenhammer. Sa prêtresse, une femme d'un certain âge du nom de Frau Weisskopf, est assistée de deux jeunes gars du village. Ceux-ci considèrent l'éducation qu'elle leur dispense comme le passeport potentiel qui leur permettra d'accéder à une vie plus excitante à la grande ville.

Le beffroi

On a construit une petite tour de guet sur la seule élévation de terrain significative de Kleindorf. S'il faut en croire les gens, il s'y trouve toujours une sentinelle en faction pour avertir les villageois de l'approche éventuelle de fauteurs de troubles. Mais la plupart du temps, elle reste inoccupée.

Les autres habitants

Le reste de la population se compose de familles de pêcheurs, de petits agriculteurs et de personnes dont les occupations les rapprochent des rôdeurs (bûcherons, chasseurs et autres).



UN VILLAGE TYPIQUE DU REIKLAND

CARTE 5

0 6 12 18 24 30 mètres

Terres cultivées

Moulin

Retenue d'eau

Mur de pierre
et fossé défensif

Terres cultivées

Auberge

Ferme

Rivière

Beffroi

Colline

Ferme

Temple

Mur de pierre
et fossé défensif

Terres cultivées

Ferme

Rivière

Bois

Bois

Terres cultivées

BARRIÈRES DE PÉAGE

On trouve des barrières de péage sur toutes les routes importantes. Elles sont généralement mises en place par un seigneur local, parfois par une ville ou une entreprise commerciale. On rencontre une barrière de péage tous les 30 à 60 kilomètres en moyenne. Elles sont généralement installées à des endroits où les voyageurs ne peuvent les éviter (sur un pont qui enjambe une rivière, près d'un terrain marécageux ou bourbeux, dans une zone rocailleuse ou à l'entrée d'un défilé : tous ces endroits sont favorables à l'installation d'un péage). Lorsqu'il n'existe pas de barrière naturelle, il est d'usage de construire un mur ou de border la route de gros rochers afin de barrer le passage aux carrosses ou aux chariots qui voudraient échapper au péage. La redevance s'élève généralement à 1 s par jambe, mais elle peut varier en fonction des régions. Certains seigneurs, plus cupides que d'autres, essaient de soutirer le plus d'argent possible aux usagers de la route. Les prix sont souvent réduits sur les routes les plus fréquentées pour encourager les gens à les emprunter.

UNE MAISON DE PÉAGISTE TYPIQUE AVEC PONT
CARTE 6

VUE DE LA FAÇADE

REZ-DE CHAUSSÉE

Cellier
Cour
Cuisine
Cour
Chambre forte
Bureau
Salle de séjour
PONT
Porte du péage
ROUTE

1ER ÉTAGE

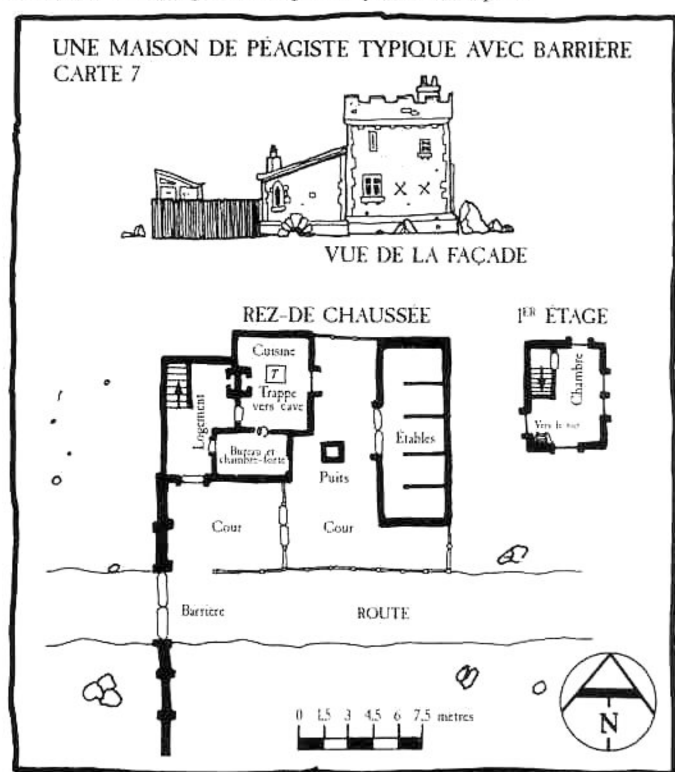
Chambre
Chambre

N

0 1,5 3 4,5 6 7,5 mètres

Maisons de péagistes

Les maisons des péagistes sont de solides bâtisses conçues pour protéger leurs occupants des attaques extérieures. Elles sont généralement habitées par un ou deux péagistes, avec parfois quelques serviteurs. Dans les régions dangereuses, on y trouve un plus grand nombre de péagistes et ils disposent d'armes et d'armures en cas d'attaques de bandits en maraude. Comme dans le cas des relais de diligences, les patrouilleurs y font fréquemment étape et les utilisent comme prison temporaire pour leurs captifs.



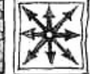
RIVIÈRES ET CANAUX

Les voies navigables sont très communément utilisées, particulièrement dans l'Empire. Une multitude de navires et de bateaux voguent sur les plans d'eaux et les rivières du Vieux Monde et, de la même façon que sur les routes, les voyageurs doivent s'acquitter de droits de péage pour les emprunter. Des péagistes collectent ces redevances sur les canaux et les voies navigables les plus étroites, où il est facile d'arrêter un bateau. Les ponts tournants et les écluses sont des endroits très appréciés pour l'installation de péages. Lorsque le cours de la rivière ou sa largeur ne permet pas l'établissement d'un pont ou d'une écluse, des châteaux stratégiquement placés (bien pourvus en catapultes ou en canons) sont un moyen très efficace de convaincre les navigateurs de s'arrêter et de payer les taxes. Dans ce cas, les redevances sont relativement élevées car l'entretien d'un château coûte cher. À d'autres endroits, on utilise des barrages immergés en travers de la rivière, que l'on peut manœuvrer à l'aide d'un treuil ou haler sur la berge au moyen d'un chariot.

La fréquence selon laquelle on rencontre ces péages sur une rivière ou un canal est variable, mais on en trouve généralement un tous les 30 à 45 kilomètres. Lorsqu'une rivière traverse les domaines de plusieurs propriétaires différents, on se voit souvent obligé de payer des taxes à des intervalles très rapprochés. Les autorités de l'Empire désapprouvent ce genre de pratiques et un officier impérial se charge généralement d'imposer un règlement commun.

Le montant de ces péages s'échelonne entre 1 à 4 co pour une péniche et 6 à 12 co pour un grand navire maritime. Ces tarifs varient énormément selon les régions du Vieux Monde.





UNE EXPLOITATION AGRICOLE TYPIQUE

CARTE 8

REZ-DE-CHAUSSÉE

Châtelet d'accès
Grange
Chemin
Tour
Cour
Cuisine salle de séjour
Cellier
Salle principale
Forge
Cour
Écuries
Sellerie
Enclos
Enclos
Enclos
Enclos
Enclos

VUE DE LA FAÇADE

0 1,5 3 4,5 6 7,5 metres

1ER ÉTAGE DE LA FORGE

Logement du forgeron
Grenier à foin

2E ÉTAGE DE LA TOUR

Tour
Chambre des maîtres
Chambre
Galerie

1ER ÉTAGE DE LA MAISON

N

LÉGENDE

- Porte
- Porte secrète
- Fenêtre
- Échelle
- Escaliers
- Cheminée
- Palissade
- Clôture
- Trappe
- Pilier
- Colonne
- Cachot/grille

EXPLOITATION AGRICOLE TYPIQUE

La plupart des fermes de l'Empire sont installées dans des lieux retirés, loin des voies de communication les plus importantes. Il s'agit de propriétés appartenant à une seule famille qui travaille la terre avec l'aide de ses serviteurs, bien qu'il existe de petites communautés rassemblant quelques familles dans les secteurs frontaliers. Les bâtiments d'habitation de ces exploitations sont simples, avec des chambres pour les membres les plus âgés de la famille et un logement réservé aux serviteurs dans les écuries ou les granges.

Ces exploitations sont partiellement fortifiées au moyen d'un mur de rondins ou d'une palissade de piquets plantée sur un talus de terre. Les plus élaborées peuvent avoir des bâtiments de pierre, voire un mur en pierres sèches qui peut s'élever jusqu'à 4 mètres de haut. Selon les régions, on peut y voir différentes sortes d'ouvrages défensifs, y compris des fossés.

Les logements, les granges et autres dépendances s'ouvrent sur une ou plusieurs cours encloses dans les murs fortifiés. Toutes les portes et les fenêtres de ces bâtiments s'ouvrent sur ces cours. Le long des murs des bâtiments, on trouve des chemins de ronde et sur les toits sont installées des plates-formes pourvues d'armes à projectiles. La plupart des exploitations complètent ce dispositif par un genre de tour de guet, qui offre une position stratégique aux archers et permet de voir approcher les ennemis de façon à pouvoir faire rentrer le bétail et les membres de la communauté. Afin de pouvoir avertir les autres exploitations à portée de vue, un feu d'alerte est installé au sommet de la tour de guet.

La ferme détaillée ici est assez évoluée. Il s'agit de la demeure de la famille Meier, qui fut construite il y a 13 ans dans les collines surplombant le village minier de Weisbruck. Ses murs entourent les bâtiments, deux cours et quelques enclos à bétail fermés par de hautes clôtures. En plus de sa tour, elle dispose d'un châtelet d'accès aux murs épais installé directement au-dessus de l'entrée principale. Une barrière de bois de 4 mètres de haut relie les murailles des bâtiments et tous les portails donnent sur les deux cours, avec des toits accessibles aux archers. La famille vit dans un confort raisonnable. Maître Matthias, dame Erika et leurs filles ont leurs propres chambres. Les fils de la famille et les serviteurs dorment sous les hautes voûtes de la grande salle principale et de la cuisine. Le forgeron et maréchal-ferrant vit avec sa famille et ses assistants dans la forge qui jouxte les écuries.

En tout, trente-trois personnes vivent ici et travaillent à élever des moutons et des bœufs qu'on emmène régulièrement à l'abattoir de Weisbruck, à quinze kilomètres de là. En plus de Matthias, d'Erika et de leurs quatre enfants, l'exploitation est habitée par Gand, le forgeron, ses deux enfants, 12 ouvriers agricoles saisonniers (tous capables d'utiliser des armes) et trois employés de maison avec les personnes de leurs familles. Matthias n'a jamais eu de problème depuis 13 ans qu'il est là, mais il est conscient du danger qui se cache dans les collines et il reste toujours vigilant. Toutefois, il ne refuse pas d'accueillir les voyageurs de passage.

SOMBRES SAVOIRS

TABLE 1: DOMAINE DU CHAOS

Nom du sort	Difficulté	Temps d'incantation
Vision d'horreur	7	½ AC
Faveur du Chaos	9	1 AC
Invocation de démon mineur	12	2 AC
Sang bouillonnant	13	½ AC
Tentation du Chaos	16	1 AC
Main de la destruction	17	1 AC
Caresse du Chaos	20	½ AC
Voile de corruption	24	1 AC
Invocation de démons	25	2 AC
Mot de souffrance	27	½ AC

TABLE 2: DOMAINE DE LA NÉCROMANCIE

Nom du sort	Difficulté	Temps d'incantation
Visage de la mort	6	1 AC
Réanimation	8	½ AC par cadavre
Sève nécromantique	11	1 AC + ½ AC
Main de poussière	13	½ AC
Appel de Vanhel	15	1 AC
Contrôle des morts-vivants	17	½ AC
Chair momifiée	19	1 AC
Animation des morts	22	2 AC
Incantation d'éveil	24	2 AC
Bannissement de morts-vivants	26	1 AC

– EFFETS SECONDAIRES –

Le recours à *Dhar* vous expose à des risques supplémentaires. Si en jetant les dés pour consulter la table de la Malédiction de Tzeentch, vous obtenez le même chiffre pour les dizaines et les unités, un effet secondaire s'ajoute à ceux du résultat normal. Jetez les dés et consultez la **Table 3 : effets secondaires**, selon la colonne du Sombre savoir correspondant, pour constater ce que le sort vous a réservé.

TABLE 3: EFFETS SECONDAIRES

Jet (Chaos)	Jet (Nécromancie)	Effet secondaire
01-05	01-10	Allergie
–	11-25	Apparence cadavérique
06-15	26-35	Aversion
16-30	36-45	Démence
31-45	46-50	Enlaidissement
46-55	51-60	Faible constitution
56-60	–	Mutation
61-70	61-70	Perte de vigueur
71-80	71-80	Présence dérangeante
81-90	81-90	Puanteur
91-100	91-100	Trépidations

Allergie

Vous présentez une allergie très forte à une matière courante, comme le cuir ou la fourrure. Chaque fois que vous entrez en contact avec elle, vous subissez un malus de -10% en CC, CT et Ag. Si vous obtenez cet effet secondaire plus d'une fois, vous présentez une nouvelle allergie ou l'allergie existante se montre plus sévère.

Apparence cadavérique

Vous commencez à ressembler à un cadavre. Au début, vous vous contentez d'être de plus en plus pâle, et d'importantes cernes se forment autour de vos yeux, mais vous finissez par sembler sortir littéralement d'une tombe. Vous subissez un malus de -10% en Soc dès que vous tentez de communiquer avec des gens, mais vous recevez un bonus de +10% aux tests d'Intimidation.

Aversion

Vous développez un dégoût profond pour un élément courant de la vie quotidienne, comme la lumière, l'eau ou les pleurs d'enfants. Si vous devez évoluer dans un milieu qui présente votre aversion, vous subissez un malus de -10% en FM et en Soc. Si vous obtenez cet effet secondaire plus d'une fois, vous présentez une nouvelle aversion ou l'aversion existante devient plus sévère.

Démence

Vous gagnez 1d10 points de Folie.

Enlaidissement

Une anomalie répugnante apparait sur une partie de votre corps déterminée aléatoirement par la table de localisation des dégâts. Ce peut être à peu près n'importe quoi, de la plaie suppurante à la peau écailleuse en passant par une poussée massive de poils. À moins de pouvoir cacher cette tare, vous subissez un malus de -10% en Soc dès que vous tentez de communiquez avec des gens.

Faible constitution

Votre valeur d'Endurance est réduite de -1d10% de façon permanente.

Mutation

Votre corps est dévasté par l'énergie du Chaos, si bien qu'une mutation se développe en vous. Tirez sur la **Table 11-1 : mutations du Chaos** de la page 227 du livre de base de *Warhammer, le jeu de rôle*.

Perte de vigueur

Votre valeur de Force est réduite de -1d10% de façon permanente.

Présence dérangeante

Votre aura s'avère si virulente que les enfants et les animaux refusent de vous approcher. Vous subissez également un malus de -10% en Soc dès que vous tentez de communiquez avec des gens.

Puanteur

Vous dégagez une odeur nauséabonde. Il faut une application de parfum pour masquer l'odeur pendant un jour, ce qui peut s'aggraver si vous obtenez plusieurs fois cet effet secondaire. Si vous souffrez triplement de cet effet secondaire, par exemple, il vous faudra trois applications de parfum par jour pour masquer les relents. Si votre odeur n'est pas voilée, vous subissez un malus de -10% en Soc dès que vous tentez de communiquer avec des gens.

Trépidations

Vous êtes sujet à de fréquentes crises de tremblements. Dès qu'une situation préoccupante se présente (combat, confrontation verbale, etc.) vous devez réussir un test de FM sous peine d'entrer en crise pendant 1d10 rounds. Pendant la crise, vous subissez un malus de -10% en Ag, Int, FM et Soc, et vous ne pouvez pas effectuer plus d'une demi-action par round.

L'ÉCHOPPE

TABLE 4 : TAUX DE CHANGE

Le taux de change est le suivant :

1 couronne d'or (co) = 20 pistoles d'argent (pa) = 240 sous de cuivre (s)

1 pistole d'argent = 12 sous de cuivre

TABLE 5 : CONSÉQUENCES DE LA DISPONIBILITÉ

Disponibilité	Difficulté	Modificateur au test de Commérage
Très rare	Très difficile	-30%
Rare	Difficile	-20%
Inhabituel	Assez difficile	-10%
Assez courant	Moyenne	+0%
Courant	Assez facile	+10%
Très courant	Facile	+20%
Banal	Très facile	+30%

TABLE 6 : SALAIRES

Travail	Salaire an (co)	Salaire mois (pa)	Salaire semaine (s)
Paysan	9-15	15-25	45-75
Riche fermier	15-25	25-45	75-135
Aubergiste	20-30	35-50	105-150
Commerçant urbain	20-40	35-65	105-195
Mercenaire	20-50	35-80	105- 240
Artisan talentueux	25-80	40-135	120- 400
Receleur standard	30-100	50-165	150- 495
Médecin	40-150	65-250	195- 750
Maitre-artisan	150-500	250-835	750-2505
Noble	250-500	415-835	1245-2505
Seigneur sorcier	300-800	500-1350	1500-4050
Aristocrate	1000+	1700+	5100+

Tous les salaires annuels sont indiqués *avant* application des impôts régionaux.

TABLE 7 : DISPONIBILITÉ EN FONCTION DE LA POPULATION

Disponibilité	moins de 100	moins de 1000	moins de 10 000	10 000 ou plus
Très rare	À la discrétion du MJ	Très difficile	Difficile	Assez difficile
Rare	Très difficile	Difficile	Assez difficile	Moyenne
Inhabituel	Difficile	Assez difficile	Moyenne	Assez facile
Assez courant	Assez difficile	Moyenne	Assez facile	Facile
Courant	Moyenne	Assez facile	Facile	Très facile
Très courant	Assez facile	Facile	Très facile	Réussite automatique
Banal	Facile	Très facile	Réussite automatique	Réussite automatique

TABLE 8 : VÊTEMENTS

Vêtements	Prix	Enc	Disponibilité
Atours royaux	100 co	50	Très rare
Atours de noble	50 co	30	Rare
Beaux atours	10 co	20	Assez courant
Vêtements confortables	3 co	15	Courant
Vêtements communs	1 co	15	Très courant
Piètres vêtements	10 pa	10	Banal
Haillons	1 s	5	Banal
Uniforme	15 co	15	Inhabituel
Accessoires	**Prix**	**Enc**	**Disponibilité**
Cape	5 co	10	Très courant
Capuchon ou masque	10+ pa	2	Courant
Chapeau à larges bords	1 co	5	Très courant
Chapeau simple	10 pa	1	Très courant
Costume de scène	5 co	10	Assez courant
Pardessus	10 co	15	Très courant
Robe/chasuble	15 co	25	Assez courant

TABLE 9 : NOURRITURE ET BOISSON

Boisson	Prix	Enc	Disponibilité
Alcool fort, la bouteille	1 pa	5	Assez courant
Ale	2 s	2	Très courant
Bière	1 s	2	Banal
Grand vin	10 pa	5	Assez courant
Vin de table	1 pa	5	Courant
Tonnelet d'ale ou de bière	18 s/3 pa	30	Banal
Nourriture	**Prix**	**Enc**	**Disponibilité**
Met raffiné	3+ pa	variable	Inhabituel
Nourriture, la journée (bonne)	18+ s	10	Assez courant
Nourriture, la journée (normale)	10+ s	10	Courant
Nourriture, la journée (médiocre)	5+ s	10	Très courant
Ration, la semaine	6+ pa	50	Courant
Pièce de viande	1 pa	10	Assez courant
Miche de pain	2 s	2	Banal
Tourte	1-3 s	2	Courant
Fourrage, la journée	5 s	50	Très courant

TABLE 10 : ÉQUIPEMENT DE TRANSPORT

Équipement de transport	Prix	Enc	Disponibilité
Besace	5 pa	7	Très courant
Bourse	2 pa	1	Très courant
Coffre	5 co	40	Assez courant
Étui à cartes ou à parchemins	1 co	2	Inhabituel
Flasque de cuir	15 pa	5	Assez courant
Flasque en métal	2 co	15	Inhabituel
Fontes de selle	2 co	5	Assez courant
Gibecière	2 co	5	Assez courant
Outre	8 pa	1 / 100	Très courant
Petit sac	5 pa	1	Très courant
Pichet	4 pa	10 / 105	Très courant
Sac à dos	30 pa	20	Très courant

TABLE 11 : ÉCLAIRAGE

Éclairage	Prix	Enc	Disponibilité
Allumette	1 s	-	Assez courant
Bois de chauffe	2 pa	5	Très courant
Bougie de cire	6 pa	5	Assez courant
Bougie de suif	3 pa	5	Très courant
Huile pour lampe	5 pa	5	Très courant
Lampe	5 pa	20	Très courant
Lampe-tempête	12 co	30	Inhabituel
Lanterne	5 co	20	Assez courant
Torche	5 s	5	Très courant

TABLE 12 : ÉQUIPEMENT DIVERS

Équipement divers	Prix	Enc	Disponibilité
Boite d'amadou	30 pa	5	Très courant
Bouilloire	30 pa	10	Très courant
Cadenas de bonne qualité	10 co	5	Inhabituel
Cadenas	1 co	5	Courant
Chope en bois	10 pa	5	Très courant
Chope en étain	1 co	5	Très courant
Corde, 20 mètres	1 co	50	Courant
Couverts en argent	15 co	3	Inhabituel
Couverts en bois	5 pa	2	Très courant
Couverts en métal	3 co	4	Courant
Couverture	25 pa	10	Très courant
Dés (os)	6 pa	-	Très courant
Échelle	10 pa	50	Courant
Gamelle	1 co	20	Très courant
Instrument de musique	5 co	5	Courant
Longue-vue	100 co	5	Rare
Miroir	10 co	5	Rare
Papier	5 pa	-	Très rare
Paquet de cartes	1 co	1	Très courant
Parchemin	1 pa	-	Rare
Parfum	1 co	-	Courant
Symbole religieux	1 co	5	Courant
Tente	15 pa	20	Courant

TABLE 13 : OUTILS

Outils	Prix	Enc	Disponibilité
Accessoires de calligraphie	10 co	5	Assez courant
Accessoires de déguisement	5 co	10	Inhabituel
Boulier	10 co	5	Rare
Cale en bois	8 s	2	Très courant
Chaîne (au mètre)	30 pa	5	Rare
Collet	1 pa	2	Courant
Grappin	4 co	20	Assez courant
Hameçon et ligne	3 pa	2	Courant
Lingot de métal	25 pa	20	Assez courant
Livre enluminé	350 co	50	Très rare
Livre imprimé	100 co	35	Très rare
Masse	20 pa	40	Courant
Menottes	5 co	20	Assez courant
Outils d'artisan	50 co	50+	Assez courant
Outils de crochetage	10 co	20	Assez courant
Pelle	25 pa	20	Courant
Perche (au mètre)	1 pa	10	Très courant
Pied-de-biche	10 pa	10	Courant
Piège à loup	2 co	20	Courant
Piolet	25 pa	20	Assez courant
Pointe	5 pa	5	Courant

TABLE 14 : VÉHICULES

Véhicule	Prix	Enc	Disponibilité
Diligence	500+ co	-	Rare
Chariot	90 co	-	Courant
Carriole	50 co	-	Courant
Navire	12000 co	-	Inhabituel
Embarcation fluviale	600 co	-	Rare
Bateau à rames	90 co	900	Assez courant

TABLE 15 : MONTURES

Monture	Prix	Enc	Disponibilité
Destrier	500 co	-	Inhabituel
Cheval de guerre	300 co	-	Courant
Cheval de selle	80 co	-	Courant
Poney	50 co	-	Courant
Harnais	1 co	20	Courant
Selle	5 co	50	Courant

TABLE 16 : BÉTAIL

Bétail	Prix	Enc	Disponibilité
Bœuf	30 co	-	Très courant
Canasson, âne ou mule	25+ co	-	Très courant
Chat	1 pa	-	Très courant
Cheval de bâts	40 co	-	Très courant
Chèvre	2 co	-	Très courant
Chien de guerre	30 co	-	Rare
Chien de race	3 co	-	Très courant
Faucon	80 co	-	Rare
Mouton	2 co	-	Très courant
Pigeon voyageur	1 co	-	Assez courant
Porc	3 co	-	Très courant
Poule	5 s	-	Très courant
Vache	10 co	-	Très courant

TABLE 17 : ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Prix	Enc	Disponibilité
Arme à deux mains*	20 co	200	Assez courant
Arme à une main (épée, etc.)	10 co	50	Courant
Arme improvisée	-	35	-
Bâton*	3 pa	50	Très courant
Bouclier	10 co	50	Courant
Brise-lame	5 co	40	Inhabituel
Dague	1 co	10	Courant
Demi-lance	20 co	75	Inhabituel
Fléau d'armes*	15 co	95	Inhabituel
Fleuret	18 co	40	Rare
Gantelet/coup-de-poing	1 co	1	Courant
Hallebarde*	15 co	175	Courant
Lance de cavalerie	15 co	100	Rare
Lance	10 co	50	Courant
Main gauche	4 co	15	Inhabituel
Mains nues	-	-	-
Morgenstern	15 co	60	Inhabituel
Rapière	18 co	40	Inhabituel
Rondache	2 co	10	Assez courant

TABLE 18 : ARMES DE TIR

Nom	Prix	Enc	Disponibilité
Arbalète à répétition*	100 co	150	Très rare
Arbalète de poing	35 co	25	Rare
Arbalète*	25 co	120	Assez courant
Arc court*	7 co	75	Courant
Arc elfique*	70 co	75	Très rare
Arc long*	15 co	90	Assez courant
Arc*	10 co	80	Courant
Arme improvisée	-	10	-
Arquebuse à répétition*	600 co	30	Très rare
Arquebuse*	300 co	30	Très rare
Bolas	7 pa	20	Inhabituel
Dague/étoile de jet	3 co	10	Courant
Filet	3 co	60	Très courant
Fouet	2 co	40	Assez courant
Fronde	4 co	10	Courant
Fustibale*	6 co	50	Rare
Hache/marteau de jet	5 co	40	Assez courant
Javelot	25 pa	30	Assez courant
Lance	10 co	50	Courant
Lasso*	1 co	10	Très courant
Long fusil d'Hochland	450 co	70	Très rare
Pistolet à répétition	400 co	25	Très rare
Pistolet	200 co	25	Très rare
Tromblon	70 co	50	Très rare

TABLE 19 : MUNITIONS

Nom	Prix	Enc	Disponibilité
Balles (10)	1 pa	10	Rare
Carreaux (5)	2 pa	10	Assez courant
Flèches (5)	1 pa	10	Courant
Poudre (pour 1 tir)	3 pa	1	Très rare

TABLE 20 : ARMURES

Type d'armure	Prix	Enc	Disponibilité
Cuir			
Armure de cuir complète	25 co	80	Assez courant
Calotte de cuir	3 co	10	Courant
Gilet de cuir	6 co	40	Courant
Jambières de cuir	10 co	20	Courant
Veste de cuir	12 co	50	Courant
Mailles			
Armure de mailles complète	170 co	210	Inhabituel
Cagoule de mailles	20 co	30	Assez courant
Chemise de mailles	95 co	80	Assez courant
Gilet de mailles	60 co	60	Assez courant
Jambières de mailles	20 co	40	Inhabituel
Manteau de mailles à manches	130 co	100	Assez courant
Manteau de mailles	75 co	80	Assez courant
Plaques			
Armure de plaques complète	400 co	395	Rare
Brassards d'acier	60 co	30	Inhabituel
Casque	30 co	40	Inhabituel
Jambières d'acier	70 co	40	Inhabituel
Plastron	70 co	75	Inhabituel

TABLE 21 : TRANSPORT

Moyen de transport	Prix	Disponibilité
Carriole à 2 chevaux	1 pa / 3 co	Très courant
Carriole ou chariot	1 s / 15 s	Très courant
Chariot à 3 chevaux	10 pa / 4 co	Courant
Diligence	1 co / 7 co	Assez courant
Embarcation fluviale	1 pa / 5 pa	Très courant
Navire	1 co / 5 co	Courant

TABLE 22 : SERVICES

— Services courants —

Service	Prix par jour	Prix à la semaine	Disponibilité
Bateleur	28 s	14 pa	Courant
Maître-artisan	34 s	17 pa	Courant
Médecin	60 s	30 pa	Courant
Serviteur	12 s	6 pa	Courant
Travailleur manuel	10 s	5 pa	Courant

— Serviteurs qualifiés —

Total de xp	Prix par jour	Part du butin*	Disponibilité
100	6 pa	-	Assez courant
400	10 pa	1/2	Assez courant
800	15 pa	1/2	Inhabituel
1200	25 pa	1	Inhabituel
1600	35 pa	1	Rare
2000	50 pa	1	Très rare

* Un serviteur qualifié reçoit une certaine part du butin quand il participe à une aventure





TABLE 23 : LOGEMENT

Logement/service	Prix
Auberge, dortoir commun, par nuit	5 s
Bain	1 pa
Chambre privée	10 pa
Écuries, par cheval et par nuit	10 s

TABLE 24 : POTIONS

Potion	Prix	Enc	Disponibilité
Bière de Bugman	50 co	5	Très rare
Don de Greta	30 co	-	Très rare
Potion de soins	5 co	-	Assez courant

TABLE 25 : POTIONS

Poison	Prix	Enc	Disponibilité
Bonnet de fou	30 co	-	Tres rare
Brise-cœur	800 co	-	Très rare
Fumet de manticore	65 co	-	Très rare
Lotus noir	20 co	-	Très rare
Ombre pourpre	35 co	-	Très rare
Racine de mandragore	25 co	-	Très rare
Salive de chimère	150 co	-	Très rare
Venin noir	30 co	-	Très rare

TABLE 26 : ÉQUIPEMENTS EXOTIQUES

Équipement exotique	Prix	Enc	Disponibilité
Cataplasme médicinal	5 s	-	Courant
Eau bénite	10 co	-	Inhabituel
Grimoire	500 co	-	Très rare
Nécessaire antipoison	3 co	-	Inhabituel
Porte-bonheur	15 co	-	Assez courant
Relique religieuse	5 co	-	Inhabituel

TABLE 27 : PROTHÈSES ET COLIFICHETS

Prothèse/colifichet	Prix	Enc	Disponibilité
Bandeau oculaire	6+ s	-	Courant
Boucle d'oreille	1+ pa	-	Courant
Crochet	4+ pa	-	Assez courant
Fausses dents	3+ pa	-	Assez courant
Jambe de bois	6+ pa	-	Assez courant
Main de vétéran	60+ co	-	Rare
Nez en or	6+ pa	-	Inhabituel
Œil de verre	1+ pa	-	Assez courant
Plaque crânienne	1+ pa	-	Assez courant
Tatouage	3+ pa	-	Assez courant







COMBATTANTS

Combattant :

Blessures :

Notes :

Combattant :

Blessures :

Notes :

Combattant :

Blessures :

Notes :

Combattant :

Blessures :

Notes :

Combattant :

Blessures :

Notes :

Combattant :

Blessures :

Notes :

Combattant :

Blessures :

Notes :

Combattant :

Blessures :

Notes :

Combattant :

Blessures :

Notes :

Combattant :

Blessures :

Notes :

Combattant :

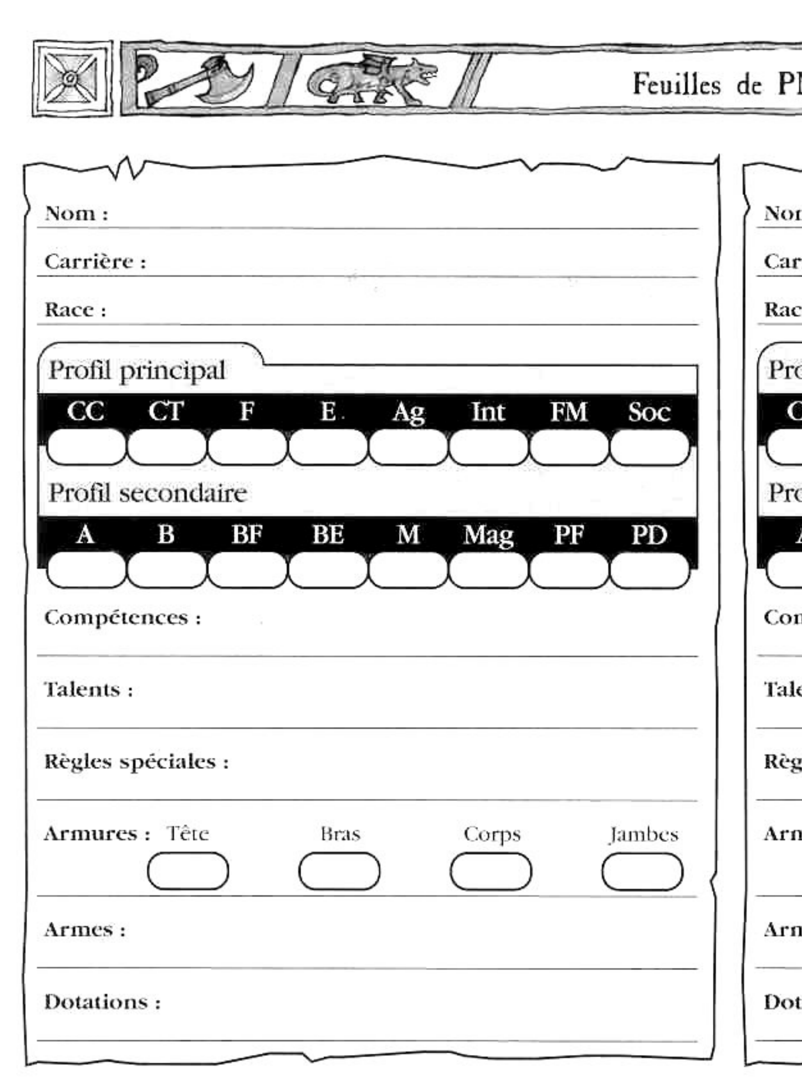
Blessures :

Notes :

Combattant :

Blessures :

Notes :



Nom :

Carrière :

Race :

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD

Compétences :

Talents :

Règles spéciales :

Armures :

Tête	Bras	Corps	Jambes

Armes :

Dotations :

Nom :

Carrière :

Race :

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD

Compétences :

Talents :

Règles spéciales :

Armures :

Tête	Bras	Corps	Jambes

Armes :

Dotations :

Nom :

Carrière :

Race :

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD

Compétences :

Talents :

Règles spéciales :

Armures :

Tête	Bras	Corps	Jambes

Armes :

Dotations :

Nom :

Carrière :

Race :

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD

Compétences :

Talents :

Règles spéciales :

Armures :

Tête	Bras	Corps	Jambes

Armes :

Dotations :






Ma chère Gretel,

Le temps est venu pour ma fille de rejoindre son père. Le Grand Duc m'a assuré qu'il reconnaissait tout ce que j'avais fait pour lui et il m'apporte son soutien sur cette affaire. Quand vous aurez escorté ma fille jusque sur mes terres, je ferai d'elle mon héritière devant la cour de province. J'arrangerai alors ses fiançailles avec l'un des plus dignes célibataires de la cour.

Celui qui vous sera toujours redevable,

Baron von Radische